


PEN

|   |   |
|---|---|
|  | <b>MILIK PERPUSTAKAAN</b><br>UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA<br>PERPUSTAKAAN |
| Diterima  | 26 NOV 2010   |
| Inventarisasi   | : 21/11/10.41 Pen/2010.   |
| Klasifikasi   | : 006.7/suy/r   |
| Subyek  | : Multimedia  |





**HIBAH KOMPETENSI**

**JUDUL KEGIATAN:**

**RANCANG BANGUN LAYANAN KONTEN PONSEL  
DENGAN PENDEKATAN MULTIMEDIA INTERAKTIF**

**Ketua Tim:**

**PROF. IR. SUYOTO, M.SC., PH.D.**

**Anggota:**

**YUDI DWIANDIYANTA, ST, MT  
THOMAS SUSELO, ST, MT**

**Angkatan Tahun 2010  
(Tahun ke-1)**

**Dibiayai oleh:**

Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi, Kementrian Pendidikan Nasional,  
sesuai dengan Surat Perjanjian Pelaksanaan Penugasan Penelitian  
Hibah Kompetensi Nomor: 419/SP2H/PP/DP2M/VI/2010, tanggal 11 Juni 2010

**UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA  
November 2010**

RANCANG BANGUN MOBILE PSIKOLOGI  
DENGAN PENDEKATAN MULTIMEDIA INTERAKTIF

RINGKASAN

Pada laporan penelitian ini, akan dipaparkan penelitian rancang bangun aplikasi Layanan Konten Ponsel dengan Pendekatan Multimedia Interaktif. Aplikasi ini terdiri dari tiga aplikasi yang digunakan sebagai sarana pemberian bantuan layanan Bimbingan Konseling (BK) secara tidak langsung yang berjalan pada piranti mobile yaitu telepon seluler (ponsel). Tiga sub aplikasi tersebut adalah aplikasi m-KK (mobile Kecerdasan Emosional), aplikasi m-KK (mobile Kecerdasan Kesuksesan), dan aplikasi m-Pimpin (mobile Kepemimpinan). Metode pendekatan yang dipakai di dalam pengembangan aplikasi adalah pendekatan gabungan antara multimedia interaktif dan psikologi pendidikan. Manakala dalam pengembangan perangkat lunak mencakup aspek antarmuka (*interface*), interaktivitas, kemudahan untuk digunakan, dan perangkat lunak *stand alone* yang berjalan pada ponsel dan berbasis multimedia. Langkah ini menghasilkan dokumen Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL), Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak (DPPL), dan Papan Cerita (*story board*). Seterusnya, di dalam rangkaian uji coba menuju kesempurnaan bentuk dan fungsi, perangkat lunak ini akan diuji secara fungsionalitas dengan menggunakan dokumen Perancangan, Deskripsi dan Hasil Uji Perangkat Lunak (PDHUPL). Selanjutnya, untuk menguji keefektifan perangkat lunak ini digunakan prosedur kualitatif (angket dan wawancara). Terdapat empat komponen multimedia yang dipakai pada aplikasi ini yaitu teks, gambar/grafik, audio/suara, dan animasi. Aplikasi ini dibangun dengan menggunakan perangkat lunak Macromedia Flash Profesional CS4 dan Adobe Flash Lite 3.0. Aplikasi ini akan diujicobakan dengan emulator Nokia N70, Handset Nokia N 73 Music Edition dan Nokia E51 dengan Sistem Operasi Symbian.

Secara keseluruhan, luaran yang telah dihasilkan dari penelitian ini pada tahun pertama (2010) adalah: (i) tiga prototipe perangkat lunak berdasarkan *stand alone* dan berbasis multimedia interaktif yaitu aplikasi m-KE, m-KK dan m-Pimpin, (ii) dokumen pengembangan aplikasi layanan konten untuk ke-tiga prototipe tersebut (SKPL, DPPL dan PDHUPL), (iii) satu makalah yang telah diseminarkan dalam Call for Paper pada Musyawarah Nasional Asosiasi Perguruan Tinggi Informatika dan Komputer (Munas APTIKOM) di Bandung.

Pada tahun ke dua (2011), luaran yang dihasilkan adalah (i) makalah yang akan diterbitkan dalam konferensi internasional jurnal nasional terakreditasi dan atau jurnal internasional terakreditasi, (ii) buku ajar tentang multimedia pembelajaran dan (iii) menjadi pembicara tamu di Universiti Kebangsaan Malaysia.

**Kata kunci:**

psikologi pendidikan, layanan konten, ponsel, multimedia pembelajaran

## LEMBAR PENGESAHAN LAPORAN KEMAJUAN HIBAH KOMPETENSI

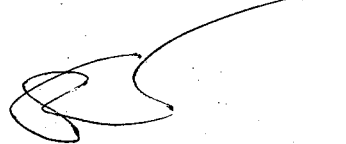
- |    |   |   |   |
|----|---|---|---|
| 1  | Judul Kegiatan  | : | Rancang Bangun Mobile Psikologi Dengan Pendekatan Multimedia Interaktif   |
| 2  | Kata Kunci (5 kata)   | : | multimedia, psikologi pendidikan, konseling, ponsel, multimedia pembelajaran  |
| 3  | Jenis Kegiatan  | : | Penelitian Pengembangan Perangkat Lunak   |
| 4  | Nama Ketua Tim Pengusul                                     | : | Prof. Ir. Suyoto, M.Sc., Ph.D   |
| 5  | Jurusan   | : | Teknik Informatika  |
|    | Fakultas  | : | Teknologi Industri  |
|    | Perguruan Tinggi  | : | Universitas Atma Jaya Yogyakarta  |
| 6  | Alamat  | : | Jl. Babarsari No. 43 Yogyakarta 55281   |
|    | No. Telepon/Faks  | : | 0274-487711 Ext. 2219 / 0274-485223   |
|    | E-mail  | : | suyoto@mail.uay.ac.id   |
| 7  | Lamanya Kegiatan  | : | 2 Tahun (keseluruhan)   |
| 8  | Nama dan alamat lengkap <i>peers</i><br>- dari dalam negeri | : | <b>Dr. Munir, M.IT.,</b><br>Direktorat TIK<br>Universitas Pendidikan Indonesia (UPI)<br>Jl. Dr. Setiabudhi 229 Bandung – Jawa Barat<br>Email: <a href="mailto:munir@upi.edu">munir@upi.edu</a>  |
|    | - dari luar negeri  | : | <b>Prof Madya Dr. Ir. Riza Sulaiman</b><br>Jabatan Komputeran Industri<br>Fakulti Teknologi dan Sains Maklumat<br>Universiti Kebangsaan Malaysia<br>43600 UKM Bangi Malaysia<br>Email: <a href="mailto:rs@ftsm.ukm.my">rs@ftsm.ukm.my</a> |
| 9. | Biaya yang disetujui (tahun 2010)                           | : | Rp 72.500.000,00  |
|    | Biaya yang diusulkan (tahun 2011)                           | : | Rp 88.240.000,00  |

Mengetahui,  
Ketua Lembaga Penelitian/Pengabdian  
Kepada Masyarakat




Dr. M. F. Shellyana Junaedi, SE, M.Si.  
NPP: 07.95.555

Yogyakarta, 15 November 2010  
Ketua Tim Pelaksana,



Prof. Ir. Suyoto, M.Sc., Ph.D  
NPP. 09.00.686



Mengetahui,  
Kepala Pimpinan Perguruan Tinggi,

Ir. A. Koesmargono, M.Cons.Mgt., Ph.D.  
NPP. 06.86.205

## DAFTAR ISI

|   |     |
|---|-----|
| HALAMAN PENGESAHAN  | i   |
| ABSTRAK   | ii  |
| DAFTAR ISI  | iii |
| DAFTAR TABEL  | iv  |
| I. PENDAHULUAN  | 1   |
| 1.1. Latar Belakang                                       | 1   |
| 1.2. Tujuan   | 3   |
| 1.3. Sistematika  | 4   |
| 1.4. Penerapan Hasil Kegiatan                             | 4   |
| II. URAIAN KEGIATAN                                       | 6   |
| III. METODE PELAKSANAAN                                   | 7   |
| IV. ANALISIS, PERANCANGAN DAN PEMBANGUNAN PERANGKAT LUNAK | 11  |
| V. LUARAN PENELITIAN                                      | 21  |
| VI. ANGGARAN BIAYA  | 24  |
| VII. PENUTUP  | 26  |
| PUSTAKA ACUAN   | 27  |
| LAMPIRAN I : PENERIMAAN DAN PENGELUARAN TAHUN I           | 29  |
| LAMPIRAN II : USULAN ANGGARAN TAHUN II (2011)             | 32  |
| LAMPIRAN III : Paper yang diseminarkan                    | 33  |
| LAMPIRAN IV : SKPL, DPPL, PAPAN CERITA, dan PDHUPL        | 40  |
| LAMPIRAN V : PROTOTYPE APLIKASI M-KE, M-KK DAN M-PIMPIN   | 41  |

## I. PENDAHULUAN

### 1. Latar Belakang

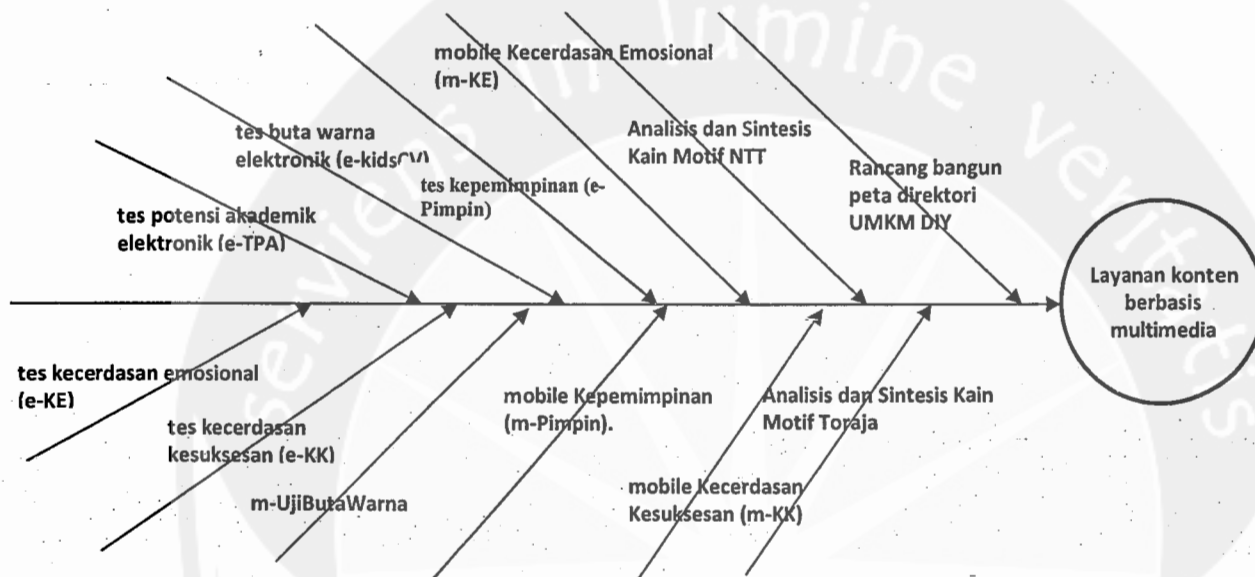
Pada tahun 2002, prodi Teknik Informatika - Fakultas Teknologi Industri - Universitas Atma Jaya Yogyakarta, telah memulai mengembangkan seri perangkat lunak psikologi secara *on-line* seperti tes potensi akademik elektronik (dikenal dengan e-TPA) (Suyoto, dkk, 2002) tes buta warna elektronik (dikenal dengan e-kidsCV) (Suyoto, 2003) tes kecerdasan emosional (e-KE), tes kecerdasan kesuksesan (e-KK), tes kepemimpinan (e-Pimpin), dll.

Selanjutnya mulai tahun 2006, penulis melanjutkan pengembangan seri perangkat lunak psikologi yang berjalan pada piranti ponsel. Pengembangannya dimulai dari sistem m-UjiButaWarna (Suyoto, 2006; Suyoto 2008) yaitu sistem pengujian buta warna yang berjalan pada ponsel. Hal ini dikarenakan pengguna ponsel pada tahun 2006 di Indonesia tercatat sebanyak 68 juta. Diprediksikan bahwa angka ini akan semakin besar untuk tahun 2010. Olli-Pekka Kallasvuo memprediksi bahwa pengguna ponsel global akan mencapai 4 miliar pada tahun 2010 (Kusumaputra, 2006). Menurut laporan detikinet, jumlah pengguna ponsel global di akhir 2008, jumlahnya akan lebih dari 50% populasi penduduk di dunia atau lebih dari 3,3 miliar pengguna (Suryadhi, 2008). Di sisi lain, layanan *ringback tone* atau nada sambung pribadi saat ini banyak diminati oleh pengguna ponsel di Indonesia. Demikian juga dengan layanan *wallpaper*, game, layanan SMS info, dll. Menurut Telkomsel pada acara Telkomsel *Content Provider Gathering* 2007, layanan konten telah menyumbang sekitar 4% dari pendapatan perusahaan. Saat ini Telkomsel bekerjasama dengan 108 mitra *Content Provider* (CP) menghadirkan sekitar 3000 jenis konten layanan. Di Indonesia, jumlah CP sekitar 200 – 500. Hal ini masih memungkinkan potensi peluang lahirnya CP baru dengan beragam inovasi konten. (Ponsel, 2008).

Oleh karena itu, sebagai bagian dalam menangkap peluang layanan inovasi konten dan juga sebagai salah satu bentuk kepedulian akan perkembangan dunia kependidikan di Indonesia, maka penulis secara konsisten mengembangkan layanan konten sebagai cara

untuk pemberian bantuan layanan pengabdian masyarakat secara tidak langsung dengan memanfaatkan kemajuan Teknologi Informasi. Layanan konten tersebut dikembangkan dengan pendekatan Multimedia Pembelajaran.

Pembangunan layanan konten pada piranti ponsel dapat dilakukan dengan berbagai cara; misalnya menggunakan bahasa pemrograman Java dengan J2ME (Suyoto, 2005), atau menggunakan aplikasi bantu yaitu Macromedia Flash Professional 8 dan Adobe FlashLite 2.1 (Suyoto, 2008).



Gambar 1.1: Diagram Fishbone

Pada penelitian ini, layanan konten terdiri dari beberapa aplikasi yang berjalan pada ponsel dengan sistem operasi Symbian. Aplikasi tersebut adalah mobile Kecerdasan Emosional (m-KE), mobile Kecerdasan Kesuksesan (m-KK) dan mobile Kepemimpinan (m-Pimpin). Aplikasi bantu yang akan digunakan yaitu Macromedia Flash Professional CS4 dan Adobe FlashLite 3.0. Aplikasi ini akan "ditanamkan" pada banyak jenis handset terutama Nokia S60 edisi ke tiga atau yang lebih baru misalnya 3250, 5500 Sport, 5700, 6110 Navigator, 6120 Classic, 6121 Classic, 6290, E50, E51, E60, E61, E61i, E62, E65, E70, E90, N71, N73, N73 Music Edition, N75, N76, N77, N80, N80 IE, N81, N81 8GB, N82, N91, N91 8GB, N92, N93, N93i, N95, N95 US 3G, N95 8GB.

## 1.2. Tujuan

Berdasarkan latar belakang di atas, penelitian ini mencakup dua area besar, yaitu pengembangan perangkat multimedia untuk pengajaran/pembelajaran dan layanan Bimbingan Konseling di SMP serta pengkajian keefektifan penggunaan media tersebut dalam meningkatkan kualitas pengajaran/pembelajaran dan layanan Bimbingan Konseling di SMP. Kedua area ini tercermin dalam dua tujuan utama berikut ini, yang selanjutnya diformulasikan dalam tujuan yang lebih terinci.

- 1) Mengembangkan perangkat lunak multimedia untuk mendukung pengajaran/pembelajaran dan layanan Bimbingan Konseling di SMP. Tujuan penelitian yang pertama ini meliputi tujuan-tujuan berikut:
  - a) mengembangkan model instruksional yang mendasari pengembangan perangkat lunak multimedia;
  - b) menyusun metodologi pengembangan perangkat lunak multimedia untuk meningkatkan kualitas pengajaran/pembelajaran dan layanan Bimbingan Konseling di SMP;
  - c) mengembangkan prototipe perangkat lunak multimedia untuk meningkatkan kualitas pengajaran/pembelajaran dan layanan Bimbingan Konseling di SMP.
- 2) Meneliti keefektifan penggunaan perangkat lunak multimedia dalam pengajaran/pembelajaran dan layanan Bimbingan Konseling di SMP. Tujuan yang kedua ini meliputi tujuan-tujuan berikut:
  - a) menguji kemampuan perangkat lunak multimedia dalam menunjang pengetahuan dan pemahaman Kecerdasan Emosional dengan Pendekatan Multimedia Interaktif untuk Layanan Bimbingan Konseling untuk siswa SMP;
  - b) menguji kemampuan perangkat lunak multimedia dalam menunjang pengetahuan dan pemahaman Kecerdasan Kesuksesan dengan Pendekatan Multimedia Interaktif untuk Layanan Bimbingan Konseling untuk siswa SMP;



- c) menguji kemampuan perangkat lunak multimedia dalam menunjang pengetahuan dan pemahaman Kepemimpinan dengan Pendekatan Multimedia Interaktif untuk Layanan Bimbingan Konseling untuk siswa SMP;

### 1.3. Sistematika

Penelitian ini dirancang untuk dilaksanakan selama dua tahun, dengan melibatkan lima (5) mahasiswa S1. Pada tahun pertama (2010) telah melibatkan tiga (3) mahasiswa S1. Dalam dua tahun ini diharapkan terbentuk (a) model *intructional design* (ID) sebagai dasar pengembangan perangkat lunak mobile psikologi dengan pendekatan multimedia interaktif untuk mendukung layanan Bimbingan Konseling siswa SMP secara tidak langsung (b) metodologi pengembangan perangkat lunak mobile psikologi dengan pendekatan multimedia interaktif untuk pengajaran/pembelajaran dan layanan Bimbingan Konseling; (c) prototipe perangkat mobile psikologi dengan pendekatan multimedia interaktif untuk pengajaran/pembelajaran dan layanan Bimbingan Konseling; dan (d) buku ajar multimedia pembelajaran.

Penelitian ini terbagi menjadi dua tahapan besar, yaitu (i) pengembangan perangkat lunak mobile psikologi dengan pendekatan multimedia interaktif untuk pengajaran/pembelajaran dan layanan Bimbingan Konseling untuk siswa SMP, dan (ii) penelaahan tentang keefektifan penggunaan perangkat lunak mobile psikologi dengan pendekatan multimedia interaktif tersebut untuk pengajaran/pembelajaran dan layanan Bimbingan Konseling untuk siswa SMP.

### 1.4. Penerapan Hasil Kegiatan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat diterapkan dan memberi sumbangan berikut kepada berbagai unsur yang terlibat dalam pengajaran/pembelajaran dan layanan Bimbingan Konseling di SMP.

- a) Model *intructional design* (ID) pengembangan perangkat lunak untuk pengajaran/pembelajaran dan layanan Bimbingan Konseling di SMP.
- b) Metodologi pengembangan perangkat lunak dalam pengajaran / pembelajaran dan layanan Bimbingan Konseling di SMP.

- c) Prototipe multimedia untuk pengajaran / pembelajaran dan layanan Bimbingan Konseling di SMP.
- d). Masukan tentang keefektifan perangkat multimedia dalam meningkatkan pengajaran/pembelajaran dan layanan Bimbingan Konseling di SMP.



## II. URAIAN KEGIATAN

Penelitian hibah kompetensi dengan topik penelitian *"Rancang Bangun mobile-Psikologi dengan Pendekatan Multimedia Interaktif"* dibagi menjadi tujuh anak tema yaitu

1. Rancang Bangun mobile Kecerdasan Emosional (m-KE) dengan Pendekatan Multimedia Interaktif.
2. Rancang Bangun mobile Kecerdasan Kesuksesan (m-KK) dengan Pendekatan Multimedia Interaktif.
3. Rancang Bangun mobile Kepemimpinan (m-Pimpin). dengan Pendekatan Multimedia Interaktif.
4. Penggunaan teknologi tepat guna mobile Kecerdasan Emosional (m-KE) dengan Pendekatan Multimedia Interaktif untuk Layanan Bimbingan Konseling untuk siswa SMP.
5. Penggunaan teknologi tepat guna mobile Kecerdasan Kesuksesan (m-KK) dengan Pendekatan Multimedia Interaktif untuk Layanan Bimbingan Konseling untuk siswa SMP.
6. Penggunaan teknologi tepat guna mobile Kepemimpinan (m-Pimpin). dengan Pendekatan Multimedia Interaktif untuk Layanan Bimbingan Konseling untuk siswa SMP.
7. Penggunaan teknologi tepat guna mobile Psikologi dengan Pendekatan Multimedia Interaktif untuk Layanan Bimbingan Konseling secara Tidak Langsung untuk siswa SMP.

Rancang bangun untuk tema ke 1 s/d ke 3 dilaksanakan pada tahun 2010 dan kegiatan ini dibantu oleh tiga (3) mahasiswa untuk Tugas akhir S1 Teknik Informatika Universitas Atma Jaya Yogyakarta (TF-UAJY). Dan tema ke 4 s/d ke 7 akan dibantu oleh dua (2) mahasiswa untuk Tugas akhir TF-UAJY pada tahun 2011.

Dari kegiatan di atas, diharapkan akan dihasilkan:

- a. Teknologi tepat guna yang berupa prototipe perangkat lunak m-Psikologi yang terbagi menjadi 3 (tiga) aplikasi m-KE, m-KK, dan m-Pimpin;
- b. Aplikasi buku ajar dengan judul: **"Multimedia Pembelajaran: Teori dan Praktek"**.  
Buku ini akan memuat *lesson learn* dari penelitian yang dilakukan selama ini terutama tentang seluk beluk multimedia pembelajaran yang berjalan pada piranti ponsel; dan
- c. Diharapkan akan memperoleh HKI untuk aplikasi yang dikembangkan.



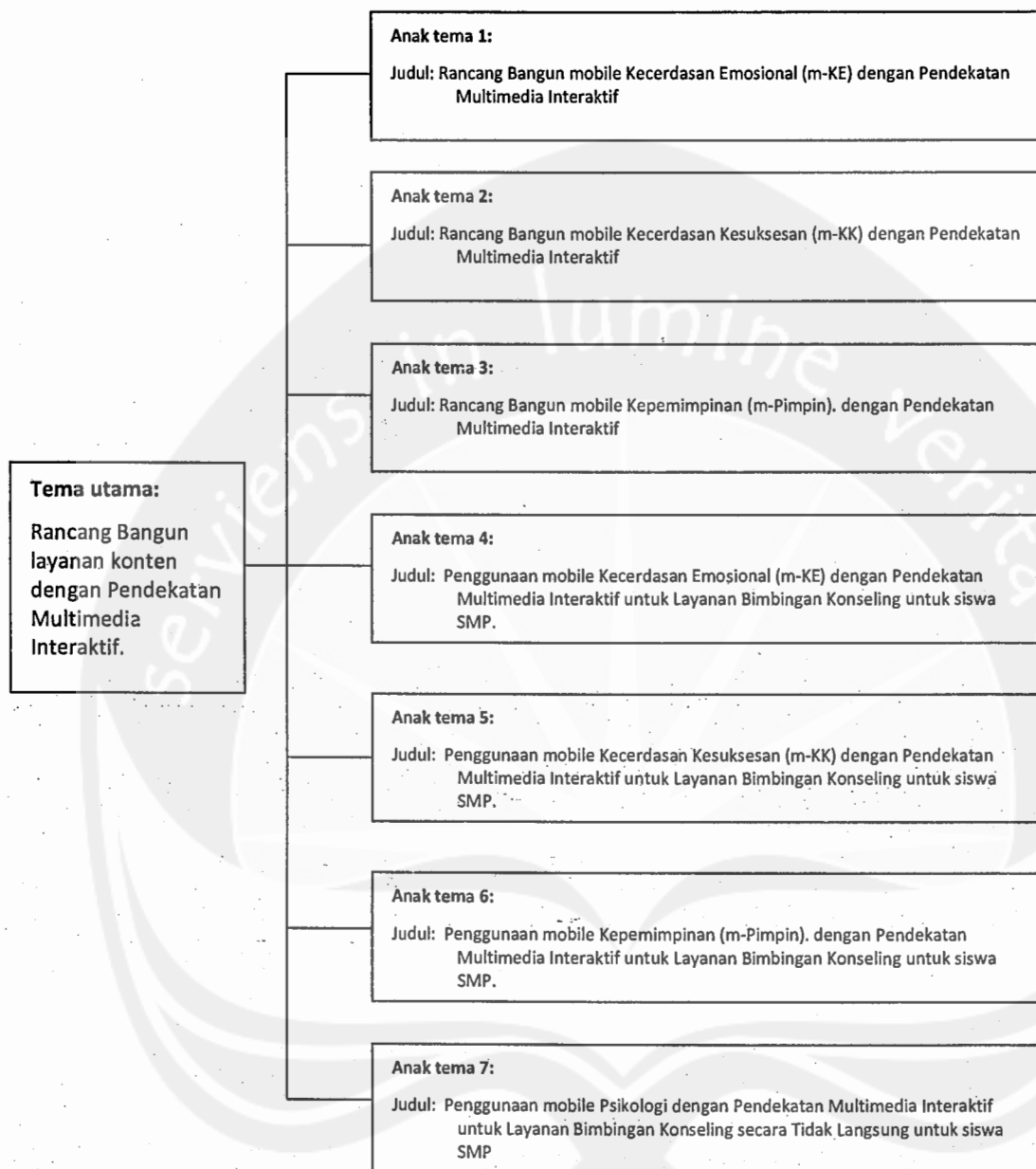
### III. METODE PELAKSANAAN

Penelitian ini dirancang untuk dilaksanakan selama dua tahun, dengan melibatkan enam mahasiswa S1 seperti yang ditunjukkan Tabel 1. Dalam dua tahun ini diharapkan terbentuk (a) model *instructional design* (ID) sebagai dasar pengembangan perangkat lunak multimedia untuk mendukung layanan Bimbingan Konseling secara tidak langsung untuk siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP); (b) metodologi pengembangan perangkat lunak multimedia untuk pengajaran/pembelajaran dan layanan Bimbingan Konseling; (c) prototipe perangkat multimedia untuk pengajaran/pembelajaran dan layanan Bimbingan Konseling; dan (d) buku ajar.

Penelitian ini terbagi menjadi dua tahapan besar, yaitu (i) pengembangan perangkat lunak multimedia untuk pengajaran/pembelajaran dan layanan Bimbingan Konseling secara tidak langsung untuk siswa SMP, dan (ii) penelaahan tentang keefektifan penggunaan perangkat multimedia tersebut dalam untuk pengajaran/pembelajaran dan layanan Bimbingan Konseling secara tidak langsung untuk siswa SMP.

Kegiatan tahapan pertama dimulai dengan analisis terhadap kondisi pengajaran/pembelajaran dan layanan Bimbingan Konseling secara tidak langsung di SMP sekarang ini (termasuk kurikulumnya), berikut kajian terhadap berbagai teori untuk pengajaran/pembelajaran dan layanan Bimbingan Konseling secara tidak langsung, serta teori psikologi pendidikan secara umum yang relevan. Hasil kajian ini akan menentukan bentuk *instructional design* (ID) yang dianut. Berdasarkan ID ini akan dikembangkan perangkat multimedia untuk untuk pengajaran/pembelajaran dan layanan Bimbingan Konseling secara tidak langsung, dengan memperhatikan aspek antarmuka (*interface*), *font* teks yang akan digunakan, penyusunan teks yang akan dipaparkan, kesesuaian grafik, kesesuaian animasi, interaktivitas, pendekatan navigasi dan kehandalan. Selanjutnya, prototipe perangkat lunak multimedia ini akan diimplementasikan atau diujicobakan dan dievaluasi, menuju kesempurnaan bentuk dan fungsi. Proses ini bisa berlangsung berulang-ulang sesuai kebutuhan.

Adapun peta penelitian yang dilakukan baik yang mencakup tema besar maupun tema-tema pendukungnya, tergambar pada Gambar 3.1.



Gambar 3.1: Diagram pemetaan penelitian

Tabel 3.1: Perincian kegiatan penelitian

| Tahun | Jumlah mahasiswa yang terlibat | Kegiatan   |
|-------|--------------------------------|--|
| Ke-1  | 3                              | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Analisis terhadap kondisi pengajaran dan pembelajaran serta layanan Bimbingan Konseling di SMP</li> <li>• Pengembangan <i>instructional design</i></li> <li>• Pengembangan <i>story board</i> sebagai dasar untuk membuat perangkat lunak</li> <li>• Pengembangan perangkat lunak multimedia</li> <li>• Uji coba dan evaluasi perangkat lunak tersebut</li> </ul>                   |
| Ke-2  | 2                              | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifikasi ke(tidak)efektifan perangkat lunak multimedia dalam meningkatkan proses layanan Bimbingan Konseling di SMP lewat prosedur yang lebih bersifat kualitatif (angket dan wawancara)</li> <li>• Pengujian keefektifan perangkat lunak multimedia dalam meningkatkan proses layanan Bimbingan Konseling di SMP lewat prosedur kuantitatif (statistik inferensial)</li> </ul> |

#### **IV. ANALISIS, PERANCANGAN DAN PEMBANGUNAN PERANGKAT LUNAK**

##### **Pendahuluan**

Pada bab ini akan dibahas mengenai analisis dan perancangan sistem aplikasi yang akan dibuat. Pokok bahasan yang terdapat dalam bab ini adalah analisis, perspektif produk, fungsi produk, karakteristik pengguna, deskripsi keseluruhan aplikasi M-KE, M-KK dan M-PIMPIN, kebutuhan khusus, kebutuhan fungsionalitas, perancangan arsitektur dan perancangan antarmuka dari tiga aplikasi dengan pendekatan interaktif berbasis multimedia ini.

##### **A. Analisis dan Perancangan**

Setiap manusia diciptakan dengan kepribadian atau emosi yang berbeda-beda. Di sini kepribadian merupakan sifat khas dari diri manusia yang bersumber dari bentukan-bentukan yang dipengaruhi dari lingkungan keluarga, lingkungan pendidikan, dan bawaan sejak lahir. Secara garis besar ada 4 tipe dasar kepribadian yaitu tipe sanguinis, tipe plegmatis, tipe koleris, dan tipe melankolis (Awangga, 2008). Perbedaan-perbedaan yang timbul dari setiap tipe emosi atau kepribadian tersebut seringkali menimbulkan masalah yang disebabkan karena kesalahpahaman atau seseorang kurang memahami tipe emosi atau kepribadian orang lain.

Kecerdasan yang dimiliki manusia sering kali dikaitkan dengan potensi sukses diri yang kemudian dicapai. Hal ini terlihat sejak dini, dimana orang tua cenderung bangga dengan hasil IQ tinggi yang dimiliki oleh anaknya, lalu menganggap anaknya pintar. Padahal untuk mencapai suatu kesuksesan, banyak faktor-faktor yang berpengaruh didalamnya yaitu faktor internal dan eksternal. Contohnya, jika seorang anak ingin mencapai kesuksesan dalam hal prestasi belajarnya maka ada pengaruh internal berupa kecerdasan/ IQ, Kepribadian, motivasi belajar, kebiasaan belajar, stabilitas emosi, atrategi belajar dan juga faktor eksternal berupa konflik keluarga, pengaruh teman sekolah, suasana kelas, cara mengajar guru, suasana belajar



dirumah, dan fasilitas belajar (Safaria,2008). Dari sini terlihat bahwa kesuksesan seseorang tidak hanya diukur atau dilihat melalui tingkat kecerdasan yang dimilikinya.

Tes kepemimpinan yang akan disediakan oleh aplikasi yang telah dikembangkan akan menyajikan soal-soal tes kepemimpinan yang berbeda setiap kali perangkat lunak ini diakses oleh suatu ponsel. Kategori soal, bentuk soal, jumlah dan fungsi soal, serta penilaian soal yang akan digunakan pada tes kepemimpinan dalam perangkat lunak ini diambil dan disesuaikan dari kategori soal, bentuk soal, jumlah dan fungsi soal, serta penilaian soal pada ITP (Inventori Tugas Perkembangan) untuk peserta didik tingkat SMP tetapi juga faktor-faktor lain yang mendukung seseorang untuk meraih kesuksesan.

### **A.1. Perspektif Produk**

#### **A.1.1. Antarmuka pemakai**

Pengguna dapat berinteraksi dengan perangkat lunak yang dikembangkan melalui sarana output yang berupa antarmuka GUI (*Graphical User Interface*) atau monitor pada dekstop bila menggunakan emulator dan berupa *layar handphone* bila menggunakan handphone.

#### **A.1.2. Antarmuka perangkat keras**

Kebutuhan antarmuka perangkat keras yang dapat digunakan untuk mendukung pengembangan perangkat lunak yang dikembangkan, yaitu :

1. PC dengan spesifikasi :

Prosesor dengan kecepatan minimal 1,8 GHz

2. Sistem operasi Windows XP atau Windows Vista

3. Memory (RAM) minimal 512 MB, dan disarankan 1GB

4. VGA

5. Mouse dan Keyboard

6. Monitor

7. Sound Card dan Speaker

8. Handphone yang mendukung Adobe Flash Lite 2.0

### **A.1.3. Antarmuka perangkat lunak**

Perangkat lunak yang dibutuhkan untuk mendukung pembangunan perangkat lunak yang dikembangkan adalah sebagai berikut :

**1. Nama : Windows XP Profesional Edition SP2**

Sumber : Microsoft Corporation

Sebagai sistem operasi komputer.

**2. Nama : Adobe Flash CS3**

Sumber : Adobe

Sebagai tools pembuatan action-script perangkat lunak M-EQ Plus.

**3. Nama : Adobe Flash Lite 2.0**

Sumber : Adobe

Sebagai tools pendukung pengoperasian perangkat lunak. pada piranti selular

**4. Nama : Adobe Photoshop CS4**

Sumber : Adobe

Sebagai tools untuk membuat desain layout dan grafis.

### **A.1.4. Batasan Memori**

Batasan memori primer yang dibutuhkan dalam operasional aplikasi yang dikembangkan yaitu minimum RAM untuk PC adalah 512MB (rekomendasi 1GB), sedangkan untuk ponsel adalah minimum 1MB.

### **A.1.4. Fungsi Produk**

Fungsi Produk lengkap untuk M-KE, M-KK, dan M-PIMPIN terdapat dalam lampiran SKPL, DPPL dan Papan Cerita. (Lihat CD yang diertakan bersama laporan ini).

### **A.2. Karakteristik Pengguna**

Pengguna perangkat lunak M-KE, M-KK, dan M-PIMPIN ditujukan untuk setiap siswa SMP yang ingin mengetahui karakter emosi dan kepribadiannya serta menggunakan

konten-konten pendukung lewat media telepon selular, juga bagi yang ingin mengetahui sejauh mana pengguna dapat sukses dan mempunyai jiwa kepemimpinan..

### **A.3. Asumsi dan Ketergantungan**

Asumsi yang digunakan dalam pengembangan perangkat lunak M-KE, M-KK, dan M-PIMPIN yaitu :

- a. Tersedia perangkat lunak yang sesuai dengan kebutuhan untuk mengoperasikan produk perangkat lunak M-KE, dan M-KK, yaitu Flash Lite Player 2.0. Dan untuk M-PIMPIN ponsel yang mendukung Java.
- b. Telepon Selular : sistem operasi Symbian S60 3rd edition minimum RAM 1 MB yang mendukung Flash Lite 2.0.
- c. CPU : karakteristik CPU 32-bit data bus 1.8 GHz, minimum RAM 512 MB, rekomendasi RAM 1 GB.

### **A.4. Kebutuhan Fungsionalitas Perangkat Lunak**

Kebutuhan fungsionalitas perangkat lunak lengkap untuk M-KE, M-KK, dan M-PIMPIN terdapat dalam lampiran SKPL, DPPL dan Papan Cerita. (Lihat CD yang diertakan bersama laporan ini).

### **A.5. Perancangan Arsitektur**

Perancangan arsitektur lengkap untuk M-KE, M-KK, dan M-PIMPIN terdapat dalam lampiran SKPL, DPPL dan Papan Cerita. (Lihat CD yang diertakan bersama laporan ini).

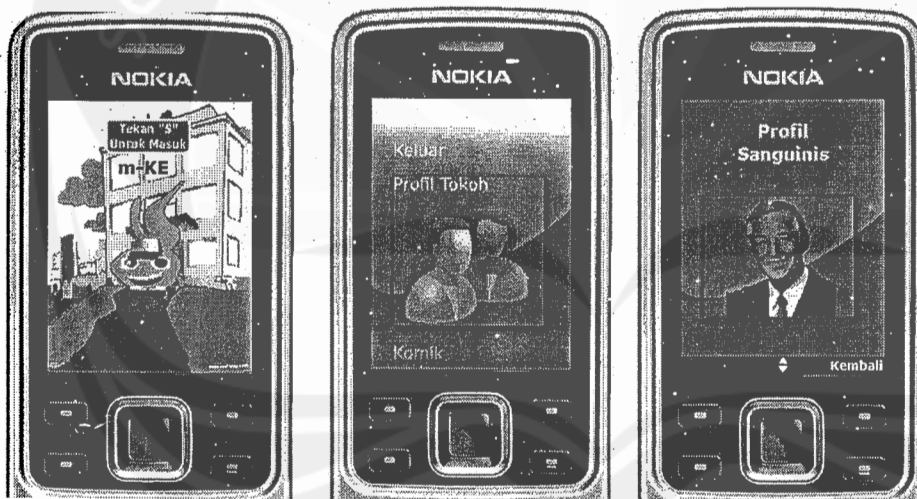
### **A.6. Perancangan Antarmuka**

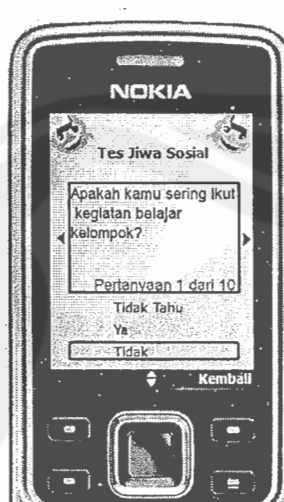
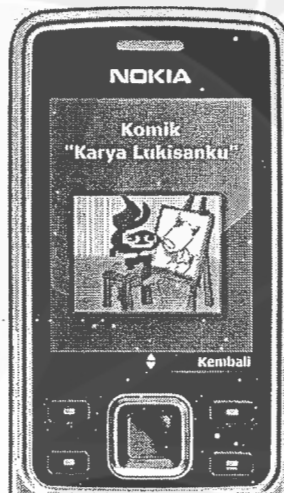
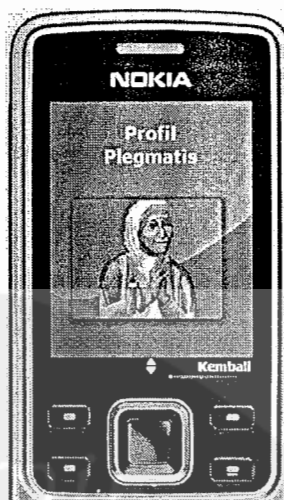
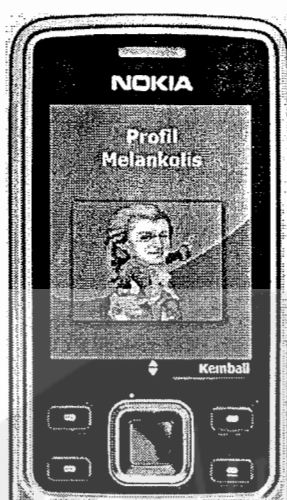
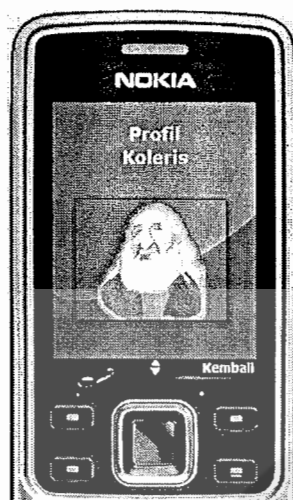
Perancangan antarmuka lengkap untuk M-KE, M-KK, dan M-PIMPIN terdapat dalam lampiran SKPL, DPPL dan Papan Cerita. (Lihat CD yang diertakan bersama laporan ini).

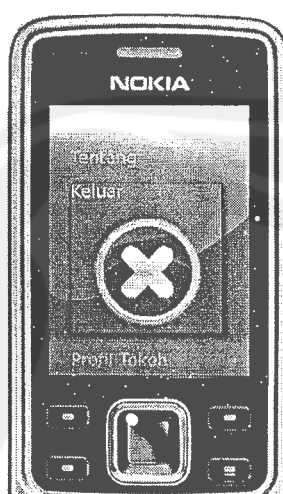
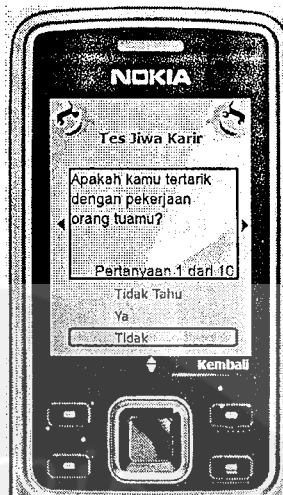
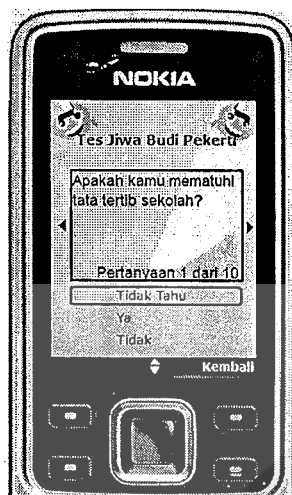
## B. Pembangunan Perangkat Lunak

Aplikasi M-KE, M-KK dan M-PIMPIN merupakan aplikasi yang dikembangkan dengan pendekatan multimedia interaktif. untuk layanan konten ponsel khusu bagi siswa SMP di Indonesia. Khusus aplikasi M-PIMPIN dikembangkan dengan menggunakan tools Java dengan menggunakan pendekatan *Client Server*. Aplikasi M-KE dan M-KK telah berhasil dirancang dan dibangun dengan menggunakan tools Adobe Flash CS4 Professional sedangkan untuk menjalankan aplikasi ini di ponsel yang berbasis Nokia Series 60 edisi ke tiga atau yang lebih baru misalnya 3250, 5500 Sport, 5700, 6110 Navigator, 6120 Classic, 6121 Classic, 6290, E50, E51, E60, E61, E61i, E62, E65, E70, E90, N71, N73, N73 Music Edition, N75, N76, N77, N80, N80 IE, N81, N81 8GB, N82, N91, N91 8GB, N92, N93, N93i, N95, N95 US 3G, N95 8GB. dan Symbian ver.3.0 dan mendukung teknologi Flash Lite 2.0 atau Flash Lite 3.0.

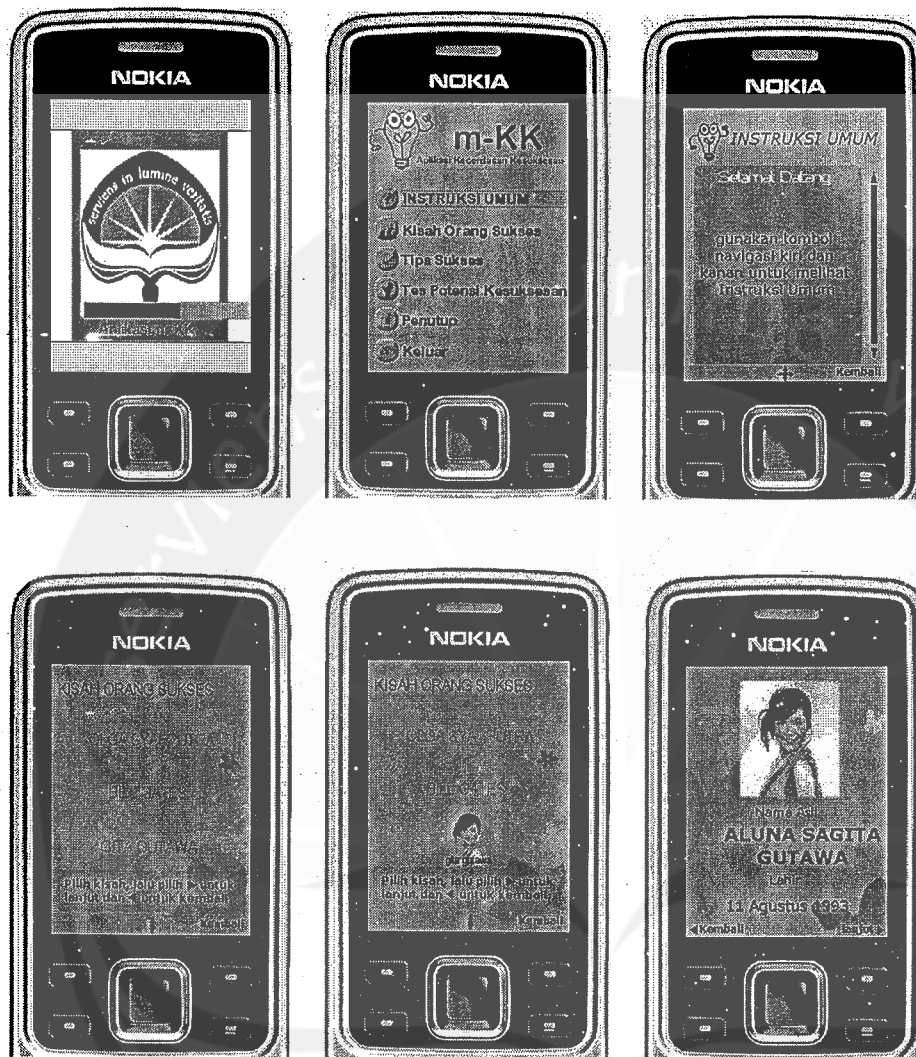
Gambar-gambar berikut menunjukkan tampilan dari aplikasi M-KE yang dibuat.



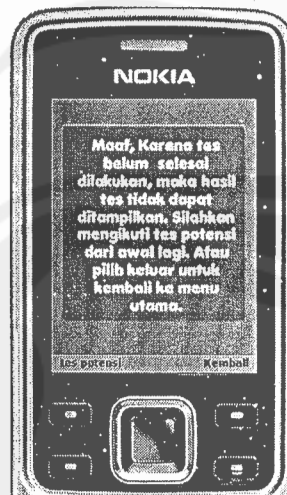
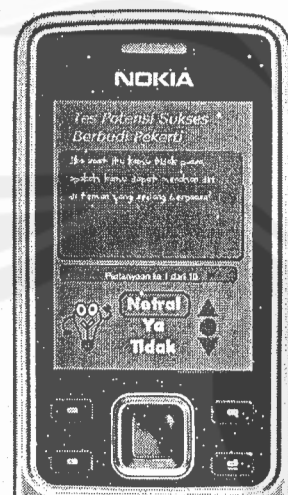
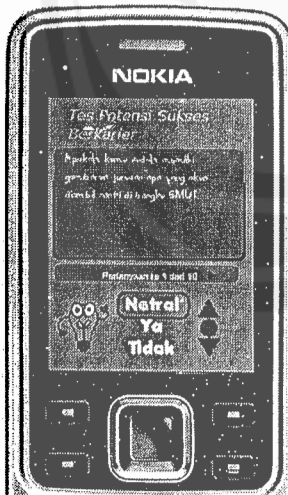
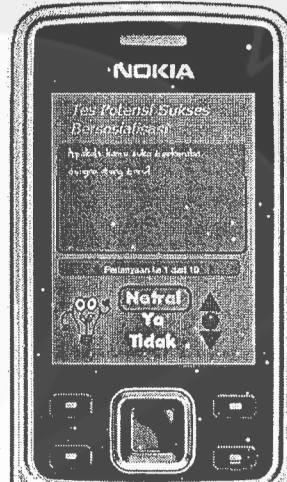
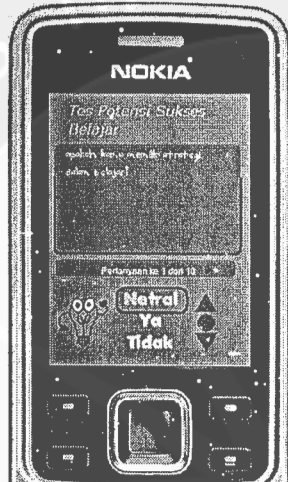
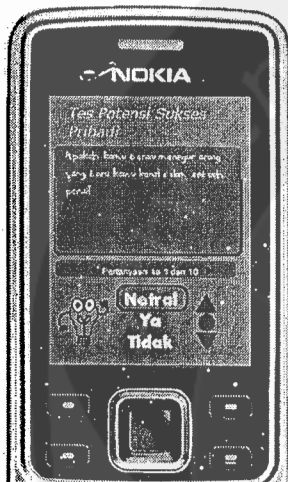
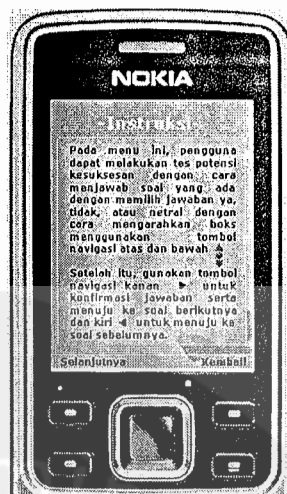
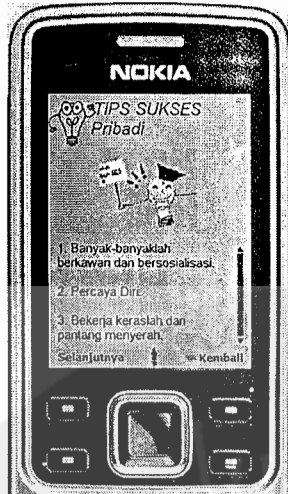
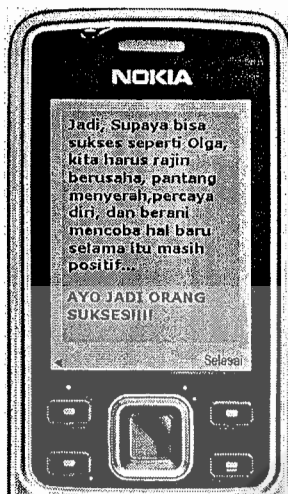




Gambar-gambar berikut menunjukkan tampilan dari aplikasi M-KK yang dibuat.



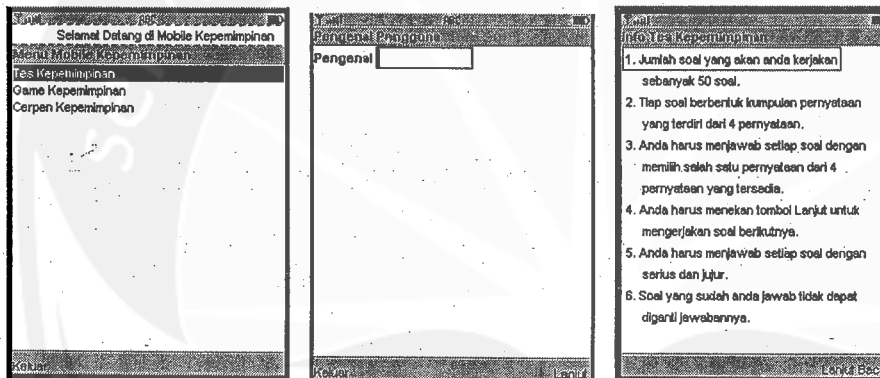








Gambar-gambar berikut menunjukkan tampilan dari aplikasi M-PIMPIN yang dibuat.



## V. LUARAN PENELITIAN

### 5.1. LUARAN KEGIATAN YANG TELAH DIHASILKAN

Hasil penelitian ini diharapkan dapat diterapkan dan memberi sumbangan berikut kepada berbagai unsur yang terlibat dalam pengajaran/pembelajaran dan layanan Bimbingan Konseling di SMP.

- a) Model *instructional design* (ID) pengembangan perangkat lunak untuk pengajaran/pembelajaran dan layanan Bimbingan Konseling di SMP.
- b) Metodologi pengembangan perangkat lunak dalam pengajaran/pembelajaran dan layanan Bimbingan Konseling di SMP.
- c) Teknologi tepat guna yang berupa aplikasi m-Psikologi untuk pengajaran/pembelajaran dan layanan Bimbingan Konseling di SMP.
- d) Masukan tentang keefektifan perangkat multimedia dalam meningkatkan pengajaran/pembelajaran dan layanan Bimbingan Konseling di SMP.
- e) Berkembangnya kerjasama peneliti dengan Universiti Kebangsaan Malaysia dalam penelitian tentang multimedia pembelajaran.

Secara keseluruhan, luaran yang telah dihasilkan dari penelitian ini adalah:

- (i) Tiga prototipe perangkat lunak berdasarkan *stand alone* dan berbasis multimedia interaktif yaitu aplikasi m-KE, m-KK, dan M-Pimpin,
- (ii) dokumen pengembangan aplikasi m-Psikologi untuk ke-tiga prototipe (dokumen SKPL, DPPL, dan Papan Cerita),
- (iii) matriks penilaian untuk menyempurnakan perangkat lunak (PDHUPL),
- (iv) satu makalah yang diseminarkan dalam seminar nasional

### 5.2. LUARAN KEGIATAN YANG DIUSULKAN PADA PENELITIAN TAHUN 2011

Secara keseluruhan, luaran yang diusulkan dari penelitian ini untuk penelitian tahun kedua (2011) adalah:

- (i) makalah yang diseminarkan dalam konferensi internasional, atau jurnal nasional atau jurnal internasional, dan
- (ii) buku ajar dengan judul: **"Multimedia Pembelajaran: Teori dan Praktek"**. Buku ini akan memuat *lesson learn* dari penelitian yang dilakukan selama ini terutama tentang seluk beluk multimedia pembelajaran yang berjalan pada piranti ponsel;.

### 5.3. KEMAJUAN PENELITIAN

Tabel 1 menunjukkan kemajuan penelitian yang telah dilakukan. Dari keseluruhan target penelitian pada tahun pertama (2010) telah 95% dilaksanakan dengan baik.

Tabel 1. Kemajuan Penelitian Hibah Kompetensi

| No. | Kegiatan   | Kemajuan Penelitian           | Keterangan  |
|-----|--|-------------------------------|---|
| 1.  | Prototipe perangkat lunak (PL) berdasarkan <i>stand alone</i> dan berbasis multimedia interaktif <ul style="list-style-type: none"> <li>• Prototipe aplikasi m-KE</li> <li>• Prototipe aplikasi m-KK</li> <li>• Prototipe aplikasi m-Pimpin</li> </ul>   | Selesai<br>Selesai<br>Selesai | Prototipe aplikasi telah "ditanamkan" di ponsel Nokia E51 dan CD yang dilampirkan.              |
| 2.  | Dokumen PL berdasarkan <i>stand alone</i> dan berbasis multimedia interaktif (SKPL, DPPL dan atau Papan Cerita) <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dokumen SKPL, DPPL dan Papan Cerita aplikasi m-KE</li> <li>• Dokumen SKPL, DPPL dan Papan Cerita aplikasi m-KK</li> <li>• Dokumen SKPL, dan DPPL aplikasi m-Pimpin</li> </ul> | Selesai<br>Selesai<br>Selesai | Dokumen lengkap terdapat dalam bentuk digital dan dimasukkan ke CD yang dilampirkan.            |
| 3.  | Dokumen matriks penilaian (PDHUPL) untuk menyempurnakan PL <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dokumen PDHUPL aplikasi m-KE</li> <li>• Dokumen PDHUPL aplikasi m-KK</li> <li>• Dokumen PDHUPL aplikasi m-Pimpin</li> </ul>  | Selesai<br>Selesai<br>Selesai | Dokumen lengkap terdapat dalam bentuk digital dan dimasukkan ke CD yang dilampirkan.            |
| 4.  | Makalah yang diterbitkan dalam seminar / konferensi / jurnal: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Satu makalah yang telah diterbitkan dalam Seminar Nasional APTIKOM 2010 dengan judul "Rancang Bangun Aplikasi Layanan Mobile Kecerdasan Kesuksesan (M-KK) dengan Pendekatan Multimedia Interaktif".</li> </ul>                  | Selesai                       | Telah dipresentasikan di Munas APTIKOM dan <i>Call For Paper</i> 2010 Bandung pada Oktober 2010 |
| 5.  | Buku ajar tentang multimedia pembelajaran dengan studi kasus dari penelitian tahun pertama   | Belum                         | Akan dikerjakan pada tahun 2011.  |

## VI. ANGGARAN BIAYA

Anggaran biaya untuk penelitian Hibah Kompetensi yaitu penerimaan dan pengeluaran yang telah dilakukan pada tahun ke satu dapat dilihat pada Tabel 6.1, dan rincian penerimaan dan pengeluaran dapat dilihat pada lampiran I.

Tabel 6.1. Realisasi Penerimaan

| Penerimaan Tahun 1 (100%) |                   |
|---------------------------|-------------------|
|                           | Rp.               |
| Bruto                     | 72.500.000        |
| PPN 10%                   | 6.590.909         |
| PPh 22 1,5 %              | 988.636           |
| Jumlah                    | 64.920.455        |
| Penerimaan Sbl Inst fee   | 3.246.023         |
| Inst Fee 7,5%             | 4.625.582         |
| <b>Penerimaan Netto</b>   | <b>57.048.850</b> |

| Penerimaan Tahap I (70%) |                   |
|--------------------------|-------------------|
|                          | Rp.               |
| Bruto                    | 50.750.000        |
| PPN 10%                  | 4.613.634         |
| PPh 22 1,5 %             | 692.045           |
| Penerimaan Sbl Inst fee  | 43.172.104        |
| Inst Fee 7,5%            | 3.237.908         |
| <b>Penerimaan Netto</b>  | <b>39.934.197</b> |

Tabel 6.2. Realisasi Pengeluaran Tahap I

| Pengeluaran Tahap I (70%) |                   |
|---------------------------|-------------------|
| Bahan Habis Pakai         | 15.905.000        |
| Peralatan                 | 8.480.000         |
| Perjalanan                | 3.360.000         |
| Honor Tim Pelaksana       | 4.530.000         |
| Lain-lain                 | 7.650.000         |
| <b>Total Pengeluaran</b>  | <b>39.925.000</b> |

Untuk penelitian Hibah Kompetensi pada tahun ke dua (2011) ini diusulkan sepenuhnya menggunakan dana dari hibah. Anggaran penelitian tersebut dapat dilihat pada Tabel 6.3, sedangkan rincian anggarannya dapat dilihat pada lampiran II.

Tabel 6.3. Anggaran Penelitian

| No.                               | Jenis Pengeluaran              | Tahun II (2011) |        |
|-----------------------------------|--------------------------------|-----------------|--------|
|                                   |                                | Rp.             | %      |
| I                                 | Bahan Habis Pakai              | 27,000,000      | 30,00  |
| II                                | Peralatan                      | 9,000,000       | 10,00  |
| III                               | Perjalanan                     | 18,000,000      | 20,00  |
| IV                                | Honor Tim Pelaksana (maks 30%) | 25.440.000      | 28,83  |
| V                                 | Lain-lain (maks 10%)           | 8.800.000       | 9,97   |
| TOTAL Jumlah I + II + III+ IV + V |                                | 88.240.000      | 100,00 |

## VII. PENUTUP

### 7.1. KESIMPULAN

Dari keseluruhan target penelitian pada tahun pertama (2010) telah dilaksanakan dengan kinerja 95%. Tiga prototipe perangkat lunak yaitu aplikasi M-KE, M-KK dan M-PIMPIN telah selesai dibuat beserta dokumen pendukungnya yaitu SKPL, DPPL dan Papan Cerita, serta matriks penilain yaitu PDHULP. Selain itu, satu makalah diseminarkan dalam Munas APTIKOM dan *Call For Paper* 2010 di Politeknik Telkom Bandung.

### 5.2. SARAN

Sebaiknya penelitian ini dilanjutkan pada tahun ke-dua (2011). Penelitian yang akan dilakukan adalah penelaahan tentang keefektifan penggunaan perangkat lunak mobile psikologi dengan pendekatan multimedia interaktif tersebut untuk pengajaran/pembelajaran dan layanan Bimbingan Konseling untuk siswa SMP. Setelah itu, melanjutkan penulisan buku ajar dengan judul: **"Multimedia Pembelajaran: Teori dan Praktek"**. Buku ini akan memuat *lesson learn* dari penelitian yang dilakukan selama ini terutama tentang seluk beluk multimedia pembelajaran yang berjalan pada piranti ponsel.

## PUSTAKA ACUAN

- . 2008. Bisnis CP yang Menggiurkan, *Pulsa*, Dwi Mingguan Edisi 125 Th. V/2008 / 14 – 27 Februari.
- Cooper, Robert K. dan Sawaf Ayman. 2002. *Executive EQ: Kecerdasan Emosional Dalam Kepemimpinan dan Organisasi*. PT. Gramedia Pustaka Utama. ISBN: 979-605-895-2.
- Kusumaputra, R Adhi, 2006, Internet, Kunci ke Babak Baru Pertumbuhan Industri Ponsel, *Kompas*, 29 November 2006.
- Patton, Patricia. 2000. EQ (Kecerdasan Emosional) – Landasan. Mitra Media Publisher. ISBN: 979-95663-11-5.
- Prasetyaningrum, Tri dan Suyoto. 2008. Rancang Bangun Screen Saver Bimbingan Konseling Berbasis Multimedia. *Prosiding Seminar Nasional Teknologi IV "Penerapan Teknologi untuk Meningkatkan Kesejahteraan Masyarakat secara Berkelanjutan"* Buku 10. Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Teknologi Yogyakarta. 5 April 2008. ISBN: 978-979-1334-20-4.
- Prasetyaningrum, Tri. 2008. M-NingBK: Aplikasi Bimbingan Karir untuk Siswa SMP dengan Ponsel. *Prosiding Semnasif – Seminar Nasional Informatika 2008*. 24 Mei 2008. ISSN: 1979-2328.
- Prasetyaningrum, Tri. 2008. Rancang Bangun Mobile Bimbingan Konseling Dengan Pendekatan Multimedia Interaktif. *Prosiding Seminar Nasional Teknologi IV "Penerapan Teknologi untuk Meningkatkan Kesejahteraan Masyarakat secara Berkelanjutan"* Buku 10. Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Teknologi Yogyakarta. 5 April 2008. ISBN: 978-979-1334-20-4.
- Suryadhi, Ardhi. 2008. Akhir 2008 Pengguna Ponsel Lampaui Separuh Penduduk Dunia. *detikinet* Jumat, 08/02/2008 09:21 WIB
- Suyoto dan Sunardi Yang. 2005. *Multimedia dan Aplikasinya dengan Macromedia Director*. Elex Media Komputindo. ISBN: 979-20-6763-9
- Suyoto. 2003. *Desain dan Implementasi e-KidsCV dengan Pendekatan Multimedia Interaktif*. Laporan Penelitian. Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- Suyoto. 2005. Grafika Komputer dengan J2ME?. *Jurnal Teknologi Informasi AiTI*. 2(2).
- Suyoto. 2005. *Membuat Sendiri Aplikasi Ponsel*. Gava Media. ISBN: 070-3469-80-3.
- Suyoto. 2006. Aplikasi Fraktal pada Ponsel dengan J2ME. *Jurnal Teknologi Industri*. X(2).
- Suyoto. 2006. *Pengembangan m-ButaWarna Dengan Pendekatan Multimedia Interaktif*. Laporan Penelitian. Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- Suyoto. 2006. Pengembangan Mobile Kamus Tiga Bahasa Dengan Pendekatan Multimedia Interaktif. *Jurnal Informatika*. 2(1).



Suyoto. 2008. Pengembangan Pengujian Buta Warna Melalui Ponsel dengan Pendekatan Multimedia Interaktif. *Prosiding Konferensi Nasional Sistem Informasi 2008*. Yogyakarta, 14-15 Januari 2008. Universitas Sanata Dharma Yogyakarta. ISBN: 978-979-1153-28-7.



**LAMPIRAN I:**

**PENERIMAAN DAN PENGELUARAN TAHUN I**

| <b>Penerimaan Tahun 1 (100%)</b> |                   |
|----------------------------------|-------------------|
|                                  | Rp.               |
| Bruto                            | 72.500.000        |
| PPN 10%                          | 6.590.909         |
| PPh 22 1,5 %                     | 988.636           |
| Jumlah                           | 64.920.455        |
| Penerimaan Sbl Inst fee          | 3.246.023         |
| Inst Fee 7,5%                    | 4.625.582         |
| <b>Penerimaan Netto</b>          | <b>57.048.850</b> |

| <b>Penerimaan Tahap I (70%)</b> |                   |
|---------------------------------|-------------------|
|                                 | Rp.               |
| Bruto                           | 50.750.000        |
| PPN 10%                         | 4.613.634         |
| PPh 22 1,5 %                    | 692.045           |
| Penerimaan Sbl Inst fee         | 43.172.104        |
| Inst Fee 7,5%                   | 3.237.908         |
| <b>Penerimaan Netto</b>         | <b>39.934.197</b> |

| <b>Pengeluaran Tahap I (70%)</b> |                   |
|----------------------------------|-------------------|
| Bahan Habis Pakai                | 15.905.000        |
| Peralatan                        | 8.480.000         |
| Perjalanan                       | 3.360.000         |
| Honor Tim Pelaksana              | 4.530.000         |
| Lain-lain                        | 7.650.000         |
| <b>Total Pengeluaran</b>         | <b>39.925.000</b> |

**PERINCIAN PENGELUARAN TAHUN I (70%)**

| <b>Bahan Habis Pakai</b>                       |                   |
|--|-------------------|
| Software Macromedia Flash CS4                  | 7.000.000         |
| Kertas Foto 2 paket                            | 500.000           |
| Kertas HVS: 5 rim                              | 250.000           |
| Tinta Canon 41 (Warna): 2 buah                 | 800.000           |
| DVD Blank (4 box)                              | 400.000           |
| Cartridge Laser: 4 buah                        | 3.000.000         |
| External Hardisk untuk backup (320 GB): 3 buah | 2.100.000         |
| Memori Komputer                                | 400.000           |
| Harddisk Komputer                              | 705.000           |
| Modem  | 750.000           |
| <b>Peralatan</b>                               |                   |
| Ponsel untuk pengujian software                | 6.450.000         |
| Memory Card (MMC) 8GB                          | 520.000           |
| Flash Disk 7 org @Rp. 150.000                  | 510.000           |
| DVD Writer                                     | 1.000.000         |
| <b>Perjalanan</b>                              |                   |
| Kegiatan Seminar Hasil Penelitian              |                   |
| Tiket Jogjakarta – Bandung: 2 org x 1 kali PP  | 810.000           |
| Perdiem Peneliti: 2 org x 1 kali x 3 hr        | 1.800.000         |
| Konfirmasi Dokumen Lapangan (Laporan Kemajuan) |                   |
| Transport lokal : 3 org x 5 kali PP            | 450.000           |
| Perdiem Peneliti: 3 org x 5 kali x 1 hr        | 300.000           |
| <b>Honor Tim Pelaksana</b>                     |                   |
| Ketua  | -                 |
| Anggota #1                                     | -                 |
| Anggota #2                                     | -                 |
| Mahasiswa TA S1                                | 4.530.000         |
| <b>Lain-lain</b>                               |                   |
| Administrasi dan Penginapan di Bandung         | 3.200.000         |
| Komunikasi akses internet dan pulsa            | 2.400.000         |
| Publikasi                                      |                   |
| Laporan kemajuan penelitian                    | 400.000           |
| Pembuatan artikel (makalah call for paper)     | 650.000           |
| Dokumentasi                                    | 1.000.000         |
| <b>Total Pengeluaran</b>                       | <b>39.925.000</b> |

## LAMPIRAN II

### Anggaran Penelitian Hibah Kompetensi Tahun II (2011)

| Jenis Pengeluaran  |                 |                  |                 | TOTAL          | %                |                 |
|--|-----------------|------------------|-----------------|----------------|------------------|-----------------|
| Bahan Habis Pakai  |                 |                  |                 | 27.000.000     | 30,60            |                 |
| Item   | HOK             | Biaya<br>Rp/HOK  | Sub Total<br>Rp |                |                  |                 |
| 1. Software Macromedia Flash CS4                         | 1               | 8.000.000        | 8.000.000       |                |                  |                 |
| 2. Software Video Cutter                                 | 1               | 1.000.000        | 1.000.000       |                |                  |                 |
| 3. Kertas Foto 20 paket                                  | 20              | 250.000          | 5.000.000       |                |                  |                 |
| 4. Kertas HVS: 20 rim                                    | 20              | 50.000           | 1.000.000       |                |                  |                 |
| 5. Tinta Canon 41 (Warna): 2 buah                        | 2               | 400.000          | 800.000         |                |                  |                 |
| 6. DVD Blank (4 box)                                     | 4               | 100.000          | 400.000         |                |                  |                 |
| 7. Tinta Laser: 4 buah                                   | 4               | 750.000          | 3.000.000       |                |                  |                 |
| 8. External Hardisk untuk backup (320 GB): 3 buah        | 3               | 700.000          | 2.100.000       |                |                  |                 |
| 9. Memori Komputer                                       | 3               | 400.000          | 1.200.000       |                |                  |                 |
| 10. Harddisk Komputer                                    | 3               | 750.000          | 2.250.000       |                |                  |                 |
| 11. Modem  | 3               | 750.000          | 2.250.000       |                |                  |                 |
| Peralatan  |                 |                  |                 | 9.000.000      | 10,20            |                 |
| Item   | HOK             | Biaya<br>Rp/HOK  | Sub Total<br>Rp |                |                  |                 |
| 1. Ponsel untuk pengujian software                       | 3               | 2.150.000        | 6.450.000       |                |                  |                 |
| 2. Memory Card (MMC) 8GB                                 | 2               | 250.000          | 500.000         |                |                  |                 |
| 3. Flash Disk 7 org @Rp. 150.000                         | 7               | 150.000          | 1.050.000       |                |                  |                 |
| 4. DVD Writer  | 1               | 1.000.000        | 1.000.000       |                |                  |                 |
| Perjalanan   |                 |                  |                 | 18.000.000     | 20,40            |                 |
| 1. Seminar hasil penelitian                              |                 |                  |                 |                |                  |                 |
| Item   | HOK             | Biaya<br>Rp/HOK  | Sub Total<br>Rp |                |                  |                 |
| <b>a. Kegiatan Seminar Hasil Penelitian</b>              |                 |                  |                 |                |                  |                 |
| 1. Tiket Jogjakarta – Jakarta: 3 org x 2 kali PP         | 6               | 750.000          | 4.500.000       |                |                  |                 |
| 2. Perdiem Peneliti: 3 org x 2 kali x 3 hr               | 12              | 300.000          | 3.600.000       |                |                  |                 |
| <b>b. Konfirmasi Dokumen Lapangan</b>                    |                 |                  |                 |                |                  |                 |
| 1. Transport lokal : 3 org x 5 kali PP                   | 40              | 20.000           | 800.000         |                |                  |                 |
| 2. Perdiem Peneliti: 3 org x 5 kali x 1 hr               | 40              | 20.000           | 800.000         |                |                  |                 |
| <b>c. Undangan Dosen Tamu</b>                            |                 |                  |                 |                |                  |                 |
| 1. Tiket Jogjakarta – Malaysia: 2 org x 1 kali PP        | 2               | 2.950.000        | 5.900.000       |                |                  |                 |
| 2. Perdiem Peneliti: 2 org x 2 kali x 4 hr               | 8               | 300.000          | 2.400.000       |                |                  |                 |
| Honor Tim Pelaksana (maks 30%)                           |                 |                  |                 | 25.440.000     | 28,83            |                 |
| Tim Pelaksana  | Jumlah<br>orang | Minggu/<br>bulan | Bulan<br>Kerja  | Jam/<br>minggu | Tarip<br>jam/mgg | Sub Total<br>Rp |
| 1. Ketua   | 1               | 4                | 9               | 8              | 27.500           | 7.920.000       |
| 2. Anggota   | 1               | 4                | 9               | 8              | 25.000           | 7.200.000       |
| 3. Anggota   | 1               | 4                | 9               | 8              | 25.000           | 7.200.000       |
| 4. Mahasiswa TA S1                                       | 2               | 4                | 4               | 6              | 16.250           | 3.120.000       |
| Lain-lain (maks 10%)                                     |                 |                  |                 | 8.800.000      | 9,97             |                 |
| Item   | HOK             | Biaya<br>Rp/HOK  | Sub Total<br>Rp |                |                  |                 |
| 1. Administrasi  | 1               | 800.000          | 800.000         |                |                  |                 |
| 2. Komunikasi akses internet dan pulsa: 2 org X 11 bulan | 22              | 150.000          | 3.300.000       |                |                  |                 |
| 3. Publikasi   |                 |                  |                 |                |                  |                 |
| a. Laporan kemajuan tahunan                              | 8               | 100.000          | 800.000         |                |                  |                 |
| b. Penerbitan artikel (buku ajar)                        | 1               | 2.000.000        | 2.000.000       |                |                  |                 |
| c. Dokumentasi   | 1               | 1.900.000        | 1.900.000       |                |                  |                 |
| TOTAL Jumlah I + II + III+ IV + V                        |                 |                  |                 | 88.240.000     | 100,00           |                 |

**LAMPIRAN III:  
PAPER YANG DISEMINARKAN**



# RANCANG BANGUN APLIKASI LAYANAN MOBILE KECERDASAN KESUKSESAN (M-KK) DENGAN PENDEKATAN MULTIMEDIA INTERAKTIF

Suyoto<sup>1</sup>, B. Yudi Dwiandiyanta<sup>2</sup>, Thomas Suselo<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Program Studi Teknik Informatika Universitas Atma Jaya Yogyakarta

<sup>1</sup>[suyoto@staff.uajy.ac.id](mailto:suyoto@staff.uajy.ac.id), <sup>2</sup>[yudi-dwi@staff.uajy.ac.id](mailto:yudi-dwi@staff.uajy.ac.id), <sup>3</sup>[thomas@staff.uajy.ac.id](mailto:thomas@staff.uajy.ac.id)

## Abstract

In this paper, we will present the design and implementation of mobile service applications of Success Intelligence (m-KK) with Interactive Multimedia Approach. The method used in the application development approach is a combination of interactive multimedia and educational psychology. When the software development, we consider several aspects e.g: interfaces, interactivity, ease of use, and stand alone software running on mobile phones and multimedia-based. Furthermore, to test the effectiveness of this software is used qualitative procedures (questionnaire and the interview). There are four multimedia components used in this application is text, graphics, audio / sound, and animation. Applications are divided into five sections: General Instructions, the Story of People Success, Success Tips, Intelligence Test Success and Closing. Determining the type of success through the application of intelligence is done by answering the questions - questions put by the system with a choice of three answers are NEUTRAL, YES and NO. This application is intended for students of Junior High School (SMP). The application is built using the Macromedia Flash CS4 Professional and Adobe Flash Lite 3.0 software. This application has been tested with Nokia N70 emulator, Handset Nokia N 73 Music Edition and Symbian OS.

**Keyword:** educational psychology, content services, mobile phones, multimedia learning

## 1. Pendahuluan

Pada tahun 2002, prodi Teknik Informatika - Fakultas Teknologi Industri - Universitas Atma Jaya Yogyakarta, telah memulai mengembangkan seri perangkat lunak psikologi secara on-line seperti tes potensi akademik elektronik (dikenal dengan e-TPA), tes buta warna elektronik (dikenal dengan e-kidsCV) [1], tes kecerdasan emosional (e-KE), tes kecerdasan kesuksesan (e-KK), tes kepemimpinan (e-Pimpin), dll.

Selanjutnya mulai tahun 2006, penulis melanjutkan pengembangan seri perangkat lunak psikologi yang berjalan pada piranti ponsel. Pengembangannya dimulai dari sistem m-UjiButaWarna [2, 3] yaitu sistem pengujian buta warna yang berjalan pada ponsel. Hal ini dikarenakan pengguna ponsel pada tahun 2006 di Indonesia tercatat

sebanyak 68 juta. Diprediksikan bahwa angka ini akan semakin besar untuk tahun 2010. Olli-Pekka Kallasvuo memprediksi bahwa pengguna ponsel global akan mencapai 4 miliar pada tahun 2010 [4].

Oleh karena itu, sebagai bagian dalam menangkap peluang layanan inovasi konten dan juga sebagai salah satu bentuk kepedulian akan perkembangan dunia kependidikan di Indonesia, maka penulis secara konsisten mengembangkan layanan konten sebagai cara untuk pemberian bantuan layanan pengabdian masyarakat secara tidak langsung dengan memanfaatkan kemajuan Teknologi Informasi. Layanan konten tersebut dikembangkan dengan pendekatan Multimedia Pembelajaran.

Pembangunan layanan konten pada piranti ponsel dapat dilakukan dengan berbagai cara, misalnya

menggunakan bahasa pemrograman Java dengan J2ME [5 - 8] atau menggunakan aplikasi bantu yaitu

Macromedia Flash Professional 8 dan Adobe FlashLite 2.1 [3]

Pada usia siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) banyak sifat negative yang dapat muncul, karena itu dipilihlah anak yang duduk di bangku SMP sebagai objek penelitian karena penulis beranggapan bahwa umumnya anak yang duduk di bangku SMP masih labil dan mudah dipengaruhi sehingga penting untuk dilakukannya pembimbingan kecerdasan kesuksesan bagi mereka agar kelak di tingkat pendidikan selanjutnya mereka dapat lebih siap dan matang mempersiapkan dirinya supaya menjadi orang yang sukses dalam segala hal.

## 2. Tinjauan Pustaka

Masyarakat pada umumnya selalu berorientasi kepada material yang mengedepankan kecerdasan intelektual dalam meraih kesuksesan hidup, kesuksesan dalam kerja, dan karir, kesuksesan dan kekayaan dianggap milik dari orang-orang yang berintelektual tinggi. Disisi lain, ada kajian-kajian ilmiah di bidang kecerdasan berbasis "*neuroscience*" yang menggolongkan kecerdasan manusia menjadi tiga wilayah yakni *Intelligent Quotient* (IQ), *Emotional Quotient* (EQ), dan *Spiritual Quotient* (SQ). Kemampuan menyeimbangkan ketiga kecerdasan ini akan membentuk manusia-manusia yang tangguh dan berprestasi dalam dunia kerja. Ketiga wilayah kecerdasan itu harus saling terkait dan seimbang supaya mencapai kesuksesan hidup [9].

Beberapa penelitian lain menekankan bahwa personalitas atau kepribadian seseorang juga berperan dalam menentukan pilihan. Hal ini diimplementasikan dalam sebuah aplikasi tes uji personalitas yang digunakan untuk mengetahui jurusan yang tepat bagi mahasiswa teknik informatika Universitas Atma Jaya. Dalam aplikasi ini pengujian dilakukan dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan bidang teknik informatika sekaligus beberapa contoh kasus yang nantinya akan menjelaskan karakteristik personal dari pengguna yang nantinya akan digunakan sebagai masukan dalam bersikap maupun berperilaku [10].

Penelitian lain membahas bagaimana cara mengetahui sisi kepribadian yang dimiliki oleh seseorang. Dalam penelitian ini menghasilkan suatu aplikasi yang berjalan pada ponsel untuk mengetahui kepribadian seseorang yang dilakukan dengan cara menjawab pertanyaan-pertanyaan yang ada sehingga tipe kepribadian pengguna dapat dianalisa dari jawaban yang telah diberikan.

## 3. Kecerdasan Kesuksesan

Intelegensi atau taraf kecerdasan mengandung arti yang sangat luas. Menurut Western mengemukakan bahwa intelegensi berbentuk multifaset artinya intelegensi diekspresikan dalam berbagai bentuk. Pada umumnya intelegensi diukur di sekolah serta lembaga pendidikan tinggi dan pengukuran yang dilakukan bersifat skolastik. Skolastik adalah kemampuan yang diajarkan di sekolah. Adapun satuan angka yang diperoleh dari hasil pengukuran tersebut tersaji dalam satuan IQ. [12].

Disi lain, banyak mitos tentang kecerdasan atau IQ yang dianggap sebuah kebenaran tak terbantahkan. Keyakinan ini membuat orang cenderung mendewadewakan IQ sebagai sebuah label yang menjadi jaminan sukses [11]. Banyak orang tua yang merasa bangga bila hasil IQ anaknya tinggi, tapi lalu kecewa ketika melihat nilai rapot anaknya jelek dan akhirnya bertanya "mengapa nilai rapot anak saya jelek, padahal IQnya tinggi" [12]. Dengan demikian masih banyak orang yang beranggapan bahwa kesuksesan seorang individu diukur dari prestasi belajarnya. Padahal prestasi belajar ditentukan oleh banyak faktor yaitu faktor internal (IQ/Kecerdasan, Kepribadian, Motivasi Belajar, Kebiasaan Belajar, Stabilitas emosi, dan Strategi belajar) dan faktor eksternal (Konflik Keluarga, Pengaruh teman sekolah, Suasana kelas, Cara mengajar guru, Suasana belajar di rumah, dan Fasilitas belajar.) [11]

Menurut Sasmito [13] definisi sukses sendiri merupakan sebuah perjalanan. Sukses bukan sebuah terminal atau tempat tujuan akhir. Jika seseorang telah mendapatkan semua yang diimpikannya, diinginkannya atau dicita-citakannya, ia sesungguhnya telah mencapai sukses. Dapat dikatakan bahwa diri kitalah yang sebenarnya mengukur tingkat kesuksesan kita.

Banyak hasil studi yang menjelaskan bahwa kecerdasan saja tidak cukup untuk menentukan kesuksesan seseorang di masa depannya. Sternberg mengemukakan teori tentang kecerdasan yang dinamakannya sebagai *successful intelligence*. *Successful Intelligence* ini memiliki tiga macam tipe kecerdasan yang saling terkait satu dengan yang lainnya. Ketiga jenis kecerdasan tersebut yaitu kecerdasan analitis, kecerdasan kreatif dan praktis. Jika ketiga macam kecerdasan tersebut bisa berkembang secara baik di dalam individu tersebut maka individu tersebut akan memperoleh kesuksesan. [11].

Ketiga kecerdasan tersebut harus berkesinambungan dalam perkembangan hidup seseorang untuk mencapai suatu kesuksesan. Disisi lain ada faktor lingkungan juga ikut mempengaruhi perkembangan hidup seseorang baik dari segi fisik, psikis maupun sosial. Iklim lingkungan kehidupan yang kurang sehat sangat mempengaruhi pola perilaku atau gaya hidup seseorang terutama pada usia remaja yang cenderung menyimpang dari kaidah-kaidah moral [14].

#### 4. Tes Kecerdasan Kesuksesan

Untuk dapat melakukan bimbingan agar dapat memahami kebutuhan dan masalah yang ada, dapat ditempuh dengan cara menganalisis perkembangan konseli (Orang yang diberi bimbingan) yang dalam hal ini adalah remaja dengan menggunakan berbagai teknik misalnya dengan Inventori Tugas Perkembangan (ITP) [15]. ITP mengukur tingkat perkembangan 10 aspek untuk anak SMP. Sepuluh aspek tersebut yaitu Landasan hidup religius, landasan perilaku etis, kematangan emosional, kematangan intelektual, kesadaran tanggung jawab, peran sosial sebagai pria dan wanita, penerimaan diri dan pengembangannya, kemandirian perilaku ekonomi, wawasan dan persiapan karier, dan kematangan hubungan dengan teman sebaya [15].

Beberapa pertanyaan dari soal-soal yang ada kemudian diambil dan dimodifikasi, serta disesuaikan menjadi 5 Aspek tes potensi sukses yaitu Aspek Pribadi yang terkait erat dengan aspek penerimaan diri dan pengembangannya, Aspek Belajar yang terkait erat dengan kematangan intelektual, aspek bersosialisasi

yang terkait dengan kematangan hubungan dengan teman sebaya, aspek berkarier yang terkait dengan kemandirian perilaku ekonomi, wawasan dan persiapan karier serta aspek berbudi pekerti yang terkait dengan landasan perilaku etis.

#### 5. Rancang Bangun m-KK

Kegiatan tahapan pertama di dalam perancangan "m-KK" dimulai dengan analisis terhadap kondisi pengajaran/pembelajaran dan layanan Bimbingan Konseling secara tidak langsung di SMP sekarang ini (termasuk kurikulumnya), berikut kajian terhadap berbagai teori untuk pengajaran/pembelajaran dan layanan Bimbingan Konseling secara tidak langsung, serta teori psikologi pendidikan secara umum yang relevan.

Tahapan berikutnya menentukan sasaran pengguna Aplikasi "m-KK". Aplikasi ini dikembangkan untuk mengetahui potensi kecerdasan kesuksesan seseorang, dalam hal ini objeknya adalah anak SMP. Aplikasi ini dirancang memiliki 5 tahap tes pengujian yaitu: tes kesuksesan pribadi, tes kesuksesan belajar, tes kesuksesan bersosialisasi, tes kesuksesan karier dan tes kesuksesan berbudi pekerti. Pada aplikasi ini juga disertakan fitur-fitur pendukung.

Secara garis besar aplikasi "m-KK", terdiri dari halaman awal intro yang dianimasikan, menu utama, tes Potensi Kesuksesan, Kisah Orang Sukses, Tips Sukses, Tentang Aplikasi dan Ucapan Terimakasih.

Diharapkan untuk kedepannya dapat membantu siswa/siswi SMP untuk mengetahui potensi kecerdasan kesuksesannya sebagai bekal dimasa depan. Penilaian dalam tes potensi kesuksesan ini dapat dilihat seperti di bawah ini, yaitu :

- 10 soal untuk masing-masing aspek (kesuksesan pribadi, kesuksesan belajar, kesuksesan bersosialisasi, kesuksesan karier dan kesuksesan berbudi pekerti). Pada dasarnya masing-masing aspek terdapat 20 pertanyaan. Namun untuk pengguna yang dikeluarkan hanya 10 pertanyaan.
- Pilihan jawaban yang disediakan YA-TIDAK-NETRAL.
- Poin yang berlaku untuk semua jawaban YA adalah 2, untuk TIDAK adalah 0, dan untuk NETRAL adalah 1



Untuk lebih jelasnya tentang skor penilaian dapat dilihat pada Tabel 1:

Tabel 1. Tabel skor dan poin dalam aplikasi m-KK

| Skor  | Poin                  |
|-------|-----------------------|
| 0-15  | Potensi Sukses Rendah |
| 16-25 | Potensi Sukses Sedang |
| 26-40 | Potensi Sukses Tinggi |

Berikut ini menunjukkan pertanyaan-pertanyaan yang muncul untuk ke lima aspek.

#### Pertanyaan untuk Tes Potensi Sukses Pribadi:

- Apakah kamu percaya diri?
- Apakah kamu optimis dapat menyelesaikan suatu masalah yang terjadi?
- Apakah kamu punya banyak kawan?
- Apakah kamu merasa kamu energik?
- Apakah kamu pemberani?
- Apakah kamu merasa nyaman jika masuk dalam sebuah geng atau grup?
- Apakah kamu tipe orang yang pantang menyerah?
- Apakah kamu berani menegur orang yang baru kamu kenal dalam sebuah pensi?
- Apakah kamu optimis dalam setiap hal yang kamu lakukan?
- Apakah nilai-nilaimu di sekolah baik?
- Apakah kamu secara rutin belajar untuk pelajaran disekolah?
- Apakah kamu merasa dirimu adalah pribadi yang menarik?
- Apakah kamu tidak suka berbohong?
- Apakah kamu suka mempunyai teman baru?
- Apakah kamu suka berkawan?
- Apakah kamu mudah dekat dengan orang yang baru kamu kenal?
- Apakah kamu merasa nyaman jika bepergian ke mal sendirian?
- Apakah kamu punya banyak kawan?
- Apakah kamu merasa mandiri?
- Apakah kamu cenderung menyapa orang lain, sebelum mereka menyapamu?

#### Pertanyaan untuk Tes Potensi Sukses Belajar:

- Apakah kamu selalu mendengarkan penjelasan guru saat menerangkan pelajaran?
- Apakah kamu selalu mengerjakan tugas dan pr dari sekolah dengan baik?
- Apakah kamu tidak kesulitan membagi waktu antara belajar dengan bermain bersama teman2?
- Apakah kamu senang mengulang pelajaran yang telah diberikan di rumah?
- Apakah kamu tidak kesulitan mengerjakan tugas-tugas yang diberikan disekolah?
- Apakah kamu merasa siap setiap kali menghadapi ulangan atau tes pelajaran?
- Apakah kamu merasa berprestasi akademik di sekolah?
- Apakah kamu mementingkan belajar untuk ulangan besok pagi dibandingkan dengan jalan2 ke mal?
- Apakah kamu merasa nyaman disekolahmu?
- Apakah kamu punya keinginan yang kuat untuk menjadi pandai?
- Apakah kamu suka bekerja keras?
- Apakah kamu sering merasa penasaran mengerjakan soal tugas yang sangat sulit?
- Apakah kamu optimis dapat mengerjakan soal-soal tugas atau PR yang diberikan bapak/ ibu guru?
- Apakah kamu mempunyai target nilai untuk suatu mata pelajaran?
- Apakah kamu memiliki cita-cita yang sudah jelas?
- Apakah kamu memiliki strategi dalam belajar?
- Apakah kamu tidak bosan mengulang mata pelajaran yang sangat sulit?
- Apakah kamu merasa dirimu pantang menyerah untuk mencapai nilai pelajaran yang tinggi?
- Apakah kamu tidak mengalami kesulitan saat belajar dengan diri sendiri ataupun berkelompok dengan teman2?
- Apakah kamu senang mencoba sesuatu yang baru?

#### Pertanyaan untuk Tes Potensi Sukses Bersosialisasi:

- Apakah kamu merasa menarik?
- Apakah kamu senang berkawan?
- Apakah kamu mudah punya teman baru?
- Apakah kamu tidak canggung berkenalan dengan orang baru?
- Apakah kamu tidak canggung menegur duluan orang yang baru kamu kenal?
- Apakah kamu percaya diri?

- g. Apakah kamu suka menolong?
- h. Apakah punya kelompok atau geng disekolah?
- i. Apakah kamu merasa punya banyak teman?
- j. Apakah kamu tidak kesulitan belajar kelompok bersama teman?
- k. Apakah kamu merasa teman-temanmu menyukaimu?
- l. Apakah kamu tidak canggung menolong teman yang baru kamu kenal?
- m. Apakah kamu suka berkenalan dengan orang baru?
- n. Apakah kamu senang membantu teman yang sedang kesusahan?
- o. Apakah kamu senang bergaul dengan banyak orang?
- p. Apakah kamu merasa mudah dekat dengan orang yang baru dikenal?
- q. Apakah kamu merasa mudah beradaptasi dengan lingkungan baru?
- r. Apakah kamu senang berorganisasi di sekolah?
- s. Apakah kamu senang berbaur dengan orang?
- t. Apakah kamu suka keramaian?

- s. Apakah kamu rajin bersosialisasi?
- t. Apakah kamu senang mencoba hal baru?

**Pertanyaan untuk Tes Potensi Sukses Berbudhi Pekerti:**

- a. Apakah kamu orang yang sopan?
- b. Apakah kamu menjunjung tinggi kesopanan?
- c. Apakah kamu tidak suka memaksakan kehendak pada orang lain?
- d. Jika kamu sedang terburu-buru pergi ke sekolah dan melihat seorang nenek hendak menyeberang jalan, apakah kamu akan menolongnya?
- e. Jika kamu menemukan dompet di jalan, apakah kamu akan mengembalikan kepada pemiliknya?
- f. Jika kamu hendak berjalan melewati orang tua, apakah kamu akan permisi saat melewatinya?
- g. Apakah kamu senang memperhatikan dan menyimak penjelasan bapak/ ibu guru?
- h. Apakah kamu senang menolong teman yang sedang kesusahan?
- i. Apakah kamu suka berpartisipasi dalam kerja bakti?
- j. Apakah kamu senang menjadi tempat curhat teman?
- k. Jika saat itu kamu tidak puasa, apakah kamu dapat menahan diri di teman yang sedang berpuasa?
- l. Jika kamu bertemu orang asing yang sedang tersesat, apakah kamu bersedia membantunya?
- m. Apakah kamu suka membantu orang tua membersihkan rumah?
- n. Jika ada teman yang berkelahi, apakah kamu berani melerainya?
- o. Apakah kamu senang berbagi dengan sesama?
- p. Apakah kamu berani menegur teman yang mencontek?
- q. Apakah kamu berani menolak teman yang meminta jawaban ulangan darimu?
- r. Apakah kamu selalu taat dan patuh pada perintah orang tua?
- s. Apakah kamu bersedia memberikan tempat dudukmu di bis, saat ada ibu dan anak balitanya yang tidak kebagian kursi?
- t. Apakah kamu akan memberikan sedekah pada pengemis yang kamu temui?

**6. Hasil dan Pembahasan "m-KK".**

Aplikasi "m-KK" merupakan aplikasi yang dikembangkan untuk mengetahui potensi kecerdasan kesuksesan. Aplikasi ini telah berhasil dirancang dan

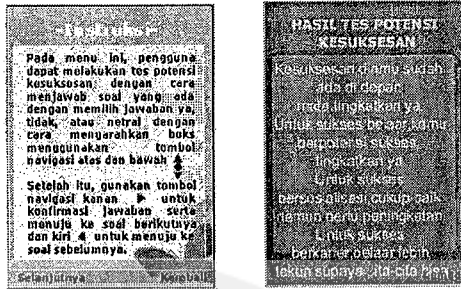
**Pertanyaan untuk Tes Potensi Sukses Berkariir:**

- a. Apakah kamu pekerja keras?
- b. Apakah kamu memiliki cita-cita dimasa depan?
- c. Apakah kamu sudah memiliki gambaran jurusan yang akan diambil nanti diperkuliahan?
- d. Apakah kamu sudah memiliki rencana jangka panjang untuk pendidikanmu?
- e. Apakah kamu merasa memiliki keahlian yang mendukung untuk mencapai cita-citamu?
- f. Apakah kamu pandai?
- g. Apakah kamu sudah memiliki gambaran jurusan apa yang akan diambil nanti di bangku SMU?
- h. Apakah kamu memiliki pekerjaan impian dimasa depan?
- i. Apakah kamu orang yang optimis?
- j. Apakah kamu pantang menyerah?
- k. Apakah kamu memiliki target dalam pendidikanmu?
- l. Apakah kamu tertarik dengan suatu profesi pekerjaan?
- m. Apakah kamu memiliki keinginan yang kuat untuk mencapai apa yang kamu inginkan?
- n. Apakah kamu rajin bersosialisasi?
- o. Apakah kamu berkeinginan untuk tahu lebih lanjut tentang suatu profesi pekerjaan yang kamu minati?
- p. Apakah kamu memiliki target dalam pendidikanmu?
- q. Apakah kamu memiliki pekerjaan impian dimasa depan?
- r. Apakah kamu pekerja keras?

dibangun dengan menggunakan tools Adobe Flash CS4 Professional sedangkan untuk menjalankan aplikasi ini di ponsel yang berbasis Nokia Series 60 edisi ke tiga atau yang lebih baru misalnya 3250, 5500 Sport, 5700, 6110 Navigator, 6120 Classic, 6121 Classic, 6290, E50, E51, E60, E61, E61i, E62, E65, E70, E90, N71, N73, N73 Music Edition, N75, N76, N77, N80, N80 IE, N81, N81 8GB, N82, N91, N91 8GB, N92, N93, N93i, N95, N95 US 3G, N95 8GB, dan Symbian ver.3.0 dan mendukung teknologi Flash Lite 2.0 atau Flash Lite 3.0.

Secara khusus untuk Tes Potensi Kesuksesan di dalam aplikasi ini memiliki 5 tahap tes (untuk menguji 5 aspek yang dapat menentukan kesuksesan) pengujian yaitu: tes kesuksesan pribadi, tes kesuksesan belajar, tes kesuksesan bersosialisasi, tes kesuksesan karier dan tes kesuksesan berbudi pekerti.

Gambar 1a dan 1b menunjukkan gambaran beberapa antarmuka aplikasi "m-KK", misalnya halaman awal intro yang dianimasikan, menu utama, tes Potensi Kesuksesan, Kisah Orang Sukses, Tips Sukses, Tentang Aplikasi dan Ucapan Terimakasih.



Gambar 1b. Tampilan Antarmuka dan hasil tes potensi kesuksesan "m-KK"

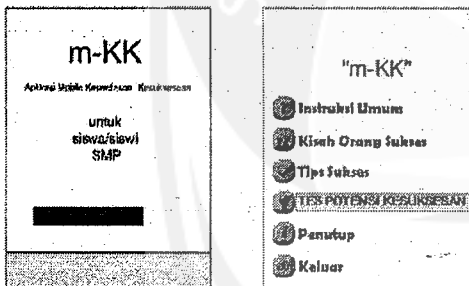
## 7. Kesimpulan dan Saran

Dari paparan diatas dapat disimpulkan bahwa aplikasi kecerdasan kesuksesan ("m-KK") dengan pendekatan multimedia interaktif telah berhasil dirancang dan dibangun dengan menggunakan Adobe Flash CS4 Professional dengan teknologi Flash Lite 2.0. Aplikasi "m-KK" ini dibangun dengan mengintegrasikan ke empat elemen multimedia yaitu animasi, teks, gambar, dan suara.

Saran untuk pengembangan berikutnya adalah pengembangan layanan konten ponsel untuk keperluan dunia pendidikan yaitu multimedia pembelajaran yang dapat diakses menggunakan piranti mobile yang ada misalnya ponsel, iPhone, BlackBerry, dll.

## 8. Daftar Pustaka

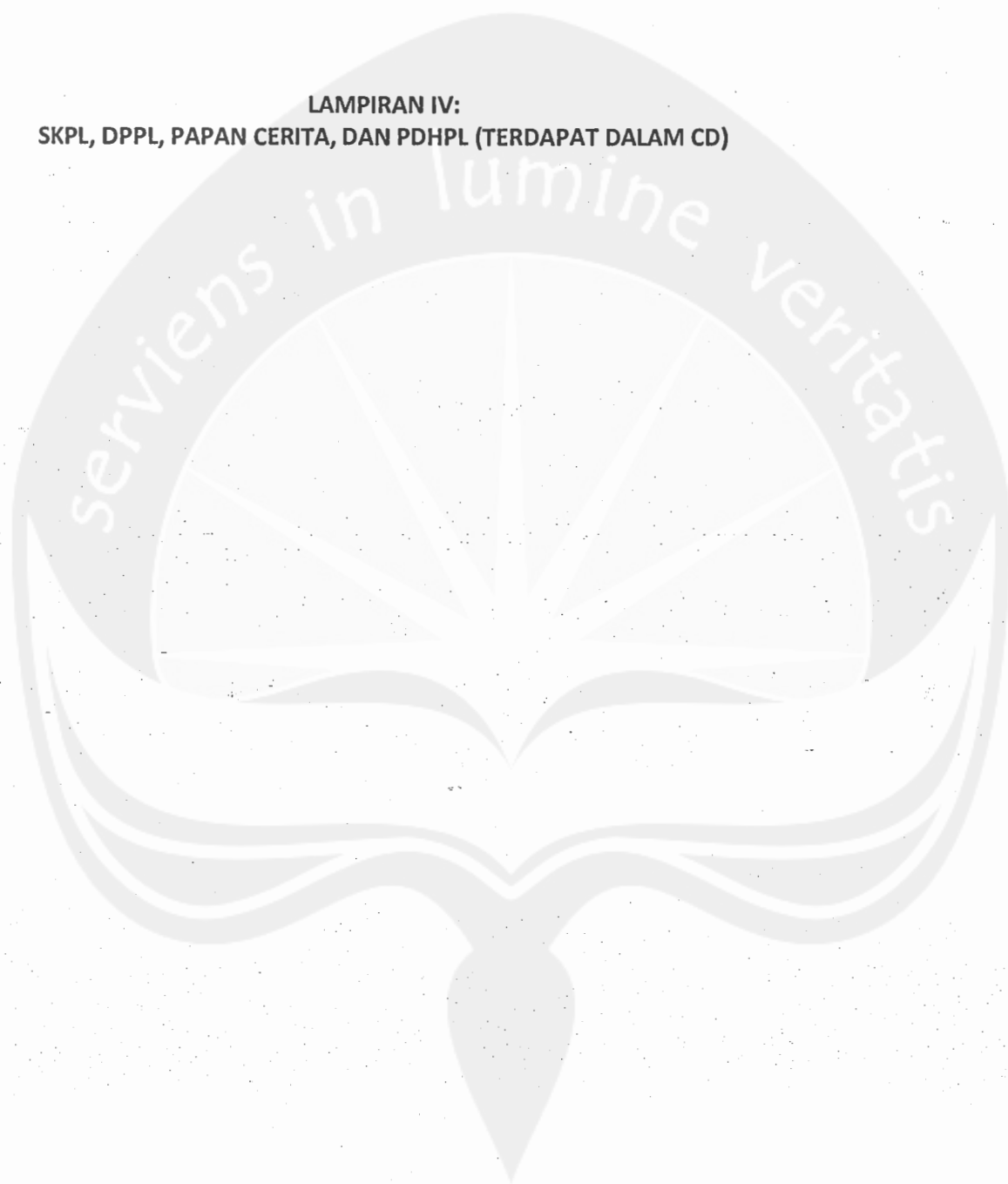
- [1] Suyoto, 2003, *Desain dan Implementasi e-KidsCV dengan Pendekatan Multimedia Interaktif*, Laporan Penelitian. Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- [2] Suyoto, 2006, *Pengembangan m-ButaWarna Dengan Pendekatan Multimedia Interaktif*, Laporan Penelitian, Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- [3] Suyoto, 2008, *Pengembangan Pengujian Buta Warna Melalui Ponsel dengan Pendekatan Multimedia Interaktif*, Prosiding Konferensi Nasional Sistem Informasi 2008, Yogyakarta, 14-15 Januari 2008, Universitas Sanata Dharma Yogyakarta. ISBN: 978-979-1153-28-7.
- [4] Kusumaputra, R Adhi, 2006, *Internet, Kunci ke Babak Baru Pertumbuhan Industri Ponsel*, Kompas, 29 November 2006.



Gambar 1a. Tampilan Antarmuka dan menu "m-KK"

- [5] Suyoto, 2005, *Membuat Sendiri Aplikasi Ponsel*, Gava Media, ISBN: 070-3469-80-3.
- [6] Suyoto, 2005, Grafika Komputer dengan J2ME?, *Jurnal Teknologi Informasi AiTI*, 2(2).
- [7] Suyoto, 2006, Aplikasi Fraktal pada Ponsel dengan J2ME, *Jurnal Teknologi Industri*, X(2).
- [8] Suyoto, 2006, Pengembangan Mobile Kamus Tiga Bahasa Dengan Pendekatan Multimedia Interaktif, *Jurnal Informatika*, 2(1).
- [9] Armansyah, 2002, *Intelegency Quotient, Emotional Quotient dan Spiritual Quotient dalam membentuk perilaku kerja*.
- [10] Widiyanto, Yos, 2009, *Pengembangan Aplikasi Tes Personalitas dan Kemampuan Dalam Bidang Teknologi Informasi*, Tugas Akhir, Teknik Informatika FTI UAJY, Yogyakarta.
- [11] Safaria, Triantoro, 2008, *Successful Intelligence*, Arti Bumi Intaran, Yogyakarta.
- [12] Satiadarma, Monty dan Fidelis E . Waruwu, 2003, *Mendidik Kecerdasan*, Pustaka Populer Obor, Yogyakarta.
- [13] Sasmita, Suryadi, 2003, *Top Secrets of Success*, PT Elex Media Komputindo, Jakarta.
- [14] Kartadinata, Sunaryo, dkk, 2007, *Rambu-rambu penyelenggaraan bimbingan dan konseling*, Direktorat Jenderal Peningkatan Mutu Pendidikan dan Tenaga Kependidikan Departemen Pendidikan Nasional.
- [15] Kartadinata Sunaryo, dkk, 2003, *Petunjuk Penggunaan Program Khusus Analisis Tugas Perkembangan (ATP)*, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.

**LAMPIRAN IV:**  
**SKPL, DPPL, PAPAN CERITA, DAN PDHPL (TERDAPAT DALAM CD)**



**LAMPIRAN V:**  
**APLIKASI M-KE, M-KK DAN M-PIMPIN (TERDAPAT DALAM CD)**

